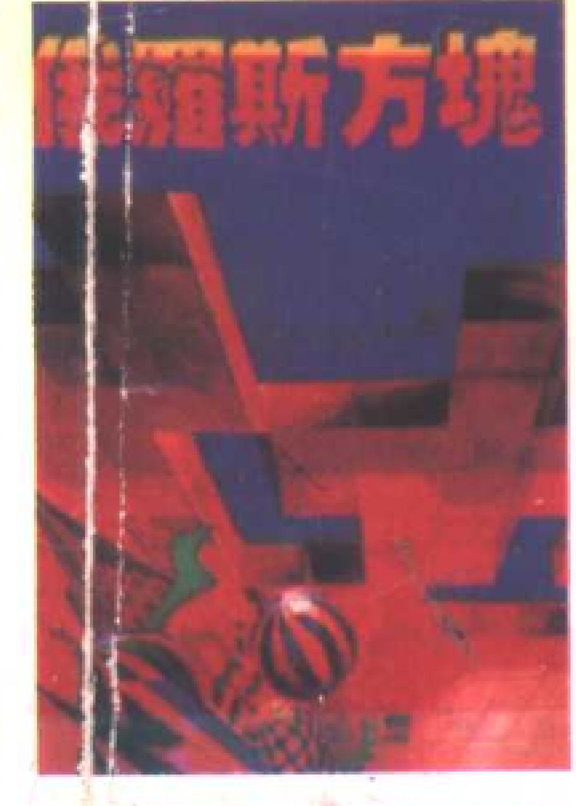
韦 解 编著

电视游戏一点通

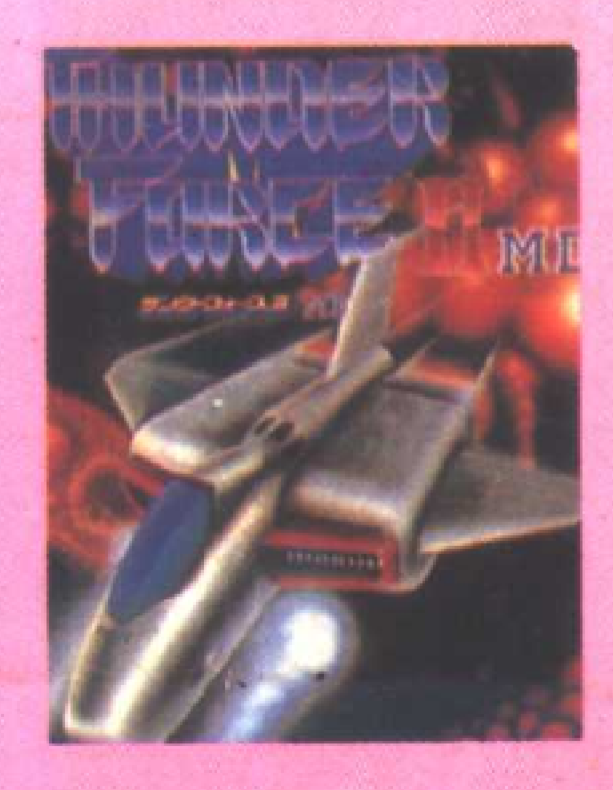
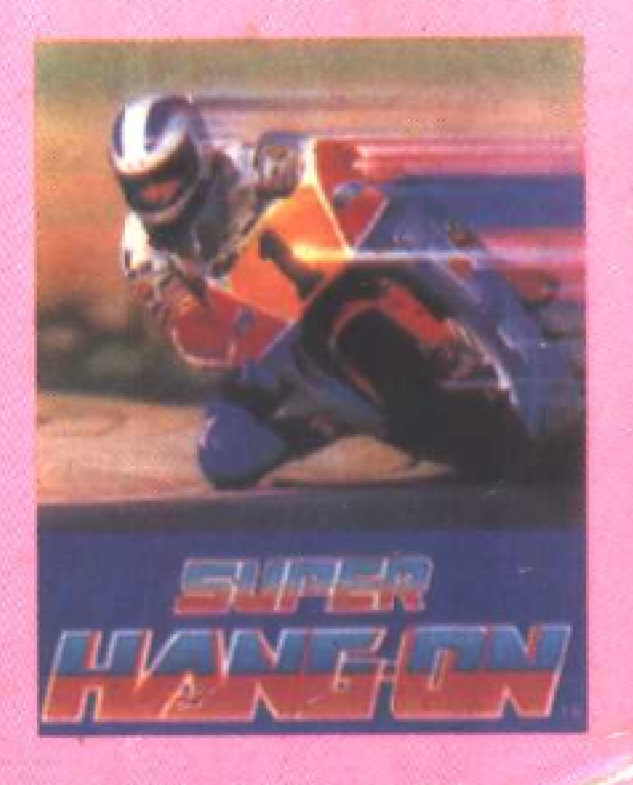
• 新卡节目攻略详解
• 电视游戏秘诀曝光

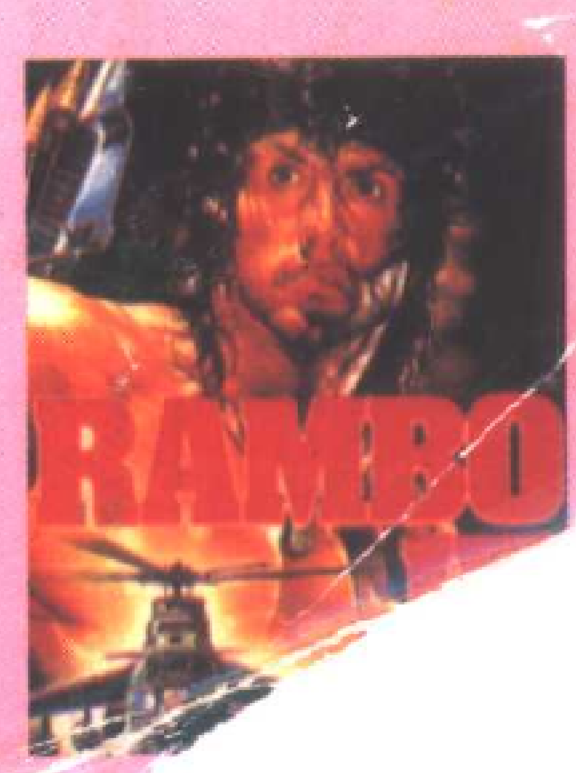
• 续一 •









福建科学技术出版社

电视游戏一点通

韦 解 编著

福建科学技术出版社

1992年·福州

（闽）新登字03号

电视游戏一点通

·续一·

韦 解 编著

*

福建科学技术出版社出版
（福州得贵巷27号）
福建省新华书店发行
福建省地质测绘队印刷厂印刷
开本787×1092毫米 1/32 7.25印张 158千字
1992年8月第1版
1992年8月第1次印刷
印数：1—50500
ISBN 7—5335—0571—91G·83
定价：4.20元

前　言

近年来，电视游戏机作为一种家用电器涌向市场，进入了千家万户，为广大消费者所接受，尤其受到青少年的青睐。

电视游戏机实际上就是一个简单的微电脑，现在市面上出售的大多是 8 位微电脑游戏机，也有高一个档次的 16 位微电脑游戏机，如世嘉五代。所以，电视游戏机不仅可供游戏用，而且还可以用来学英语、学计算机语言、存储资料等，只是这些配套的附加设备市面上很少有供应，以致人们误以为电视游戏机只是用来玩游戏的高级玩具。

随着电视游戏机的普及，游戏节目也越来越多。据有关资料介绍，世界上流行的游戏节目已有 2000 多种，介绍到我国的已近千种。显然，游戏者不可能将所有的游戏节目都玩一遍。本书选择了一些目前在我国较流行的、难度较大的、也是广大游戏者所喜爱的游戏节目，对游戏的故事情节、操纵方法、攻关过程、攻关技巧、攻关秘诀等进行比较全面的介绍，对游戏节目中出现的外文也做了翻译，以利于游戏者能打过整个游戏。本书也是游戏者购买游戏卡的指南，通过它可以了解游戏节目的内容，并根据各人的兴趣爱好进行选择，做到有的放矢。

本书中各游戏节目的资料充实可靠，攻关过程都是作者反复操纵过的，秘诀也经作者实际输入过并证实是正确的，但

由于时间仓促，不妥之处在所难免，欢迎读者批评指正。

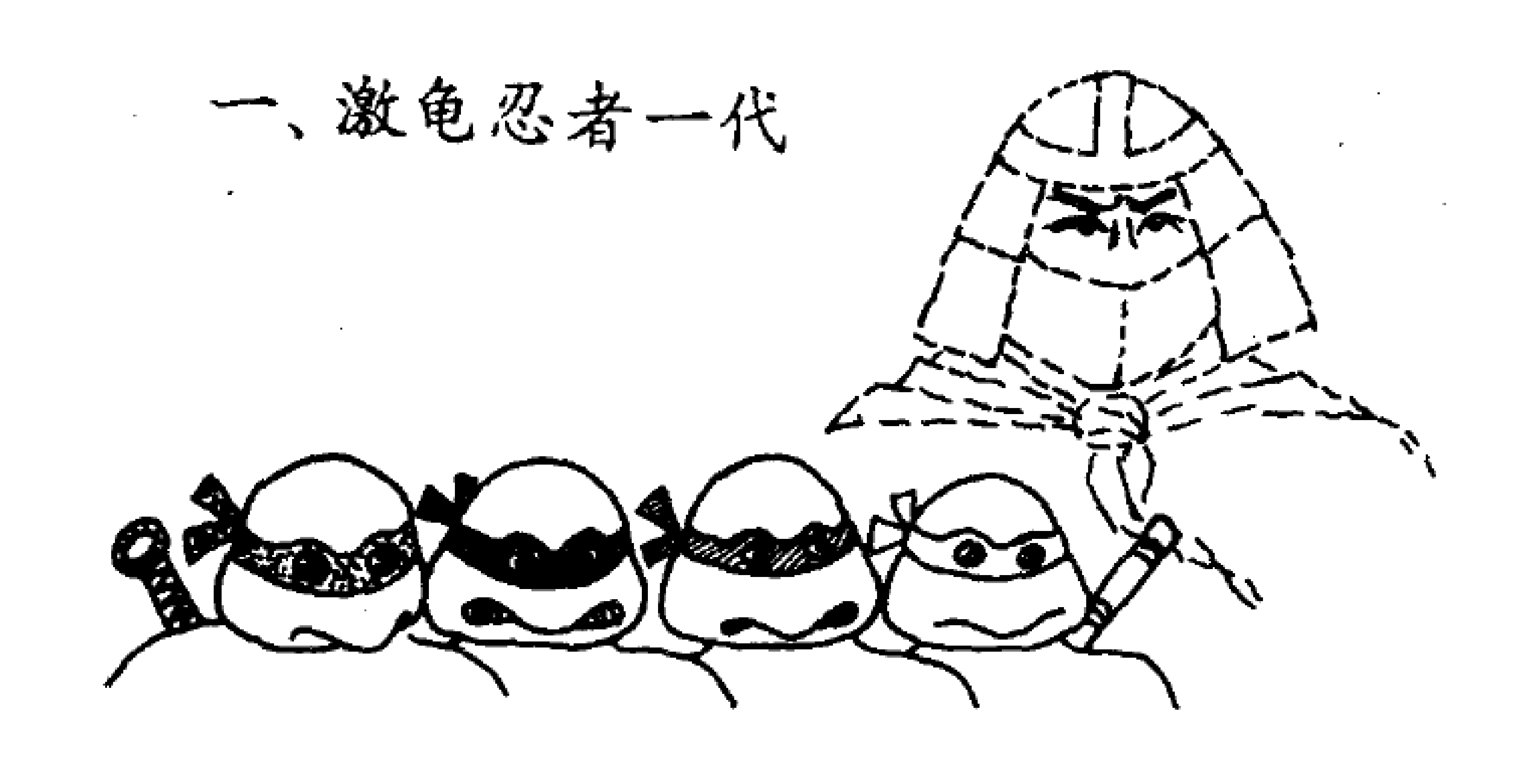
作者

1992年3月

目　　录

第一章　任天堂游戏攻略详解

一、激龟忍者一代



《激龟忍者一代》是根据电视动画片《忍者神龟》的一些内容编制的，描述4只海龟在老鼠师傅的训练下，个个身怀绝技，一身武功。海龟们的好朋友——电视台第六频道的女记者艾培丽尔小姐被外星侵略者史莱特及其同伙猪面怪与牛头怪劫持，企图以此引出4只海龟并消灭它们。史莱特的阴谋被海龟们识破了。海龟们将计就计，一路追踪，直捣敌人的老巢，最后救出了艾培丽尔小姐，捣毁了敌人的巢穴。游戏是从艾培丽尔小姐被劫持、海龟们奋起营救的地方开始的，游戏者就是要扮演（操纵）海龟中的一员去营救艾培丽尔小姐。

（一）操纵方法

这是一个单人玩游戏，4只海龟都可以进入游戏，在游戏中可任意选用，但每只海龟只有一次生命，每次生命用生命力表示，一旦牺牲，便不能进入游戏了。4只海龟都是以历史上名人的名字来命名，分别是：

老大——达·芬奇；

老二——米开朗琪罗；

老三——爱恩斯坦；

老四——拉斐尔。

游戏开始时，是几个蒙太奇画面，描述艾培丽尔小姐被史莱特劫走的过程，老鼠师傅要海龟们赶快去营救艾培丽尔小姐。

接下来进入选主角的画面，4只海龟可任选1只，选好后按开始键即进入游戏。

在游戏中的任何时候都可按开始键使游戏暂停下来，重新选主角。换主角上场是打过这个游戏的技巧之一，是很重要的。换主角上场有两个有利因素：其一，当某只海龟上场战斗时，生命力已经不多了，而一时又无法补充，如果再战斗下去就有可能牺牲，这时就要赶紧换一个生命力多的海龟上场。其二，每只海龟使用的兵器是不同的，武功的特点也不同，在特定的环境下对付不同的敌人时，要根据海龟的武功特点灵活地调用海龟，以利于消灭敌人。

游戏中选海龟的方法是：按开始键使游戏暂停，这时会出现一个画面显示出4只海龟的头像及每只海龟的生命力、兵器的使用情况（游戏中每只海龟还可获得1—2样兵器）等，

这时可按十字键移动方框选海龟，要想选用某只海龟就将方框停在该只海龟的头像上，然后按开始键进入游戏，这时上场的海龟就是重新选定的了。

在这一画面中还可看到左上方有一图，该图由许多小方块组成，这是这一关的地形全景图，其中闪亮的方块为出入口，学会看这种图有利于游戏的进行。在游戏中屏幕上只显示了全图的某一部分，如果再参照这张全景图，就知道海龟已攻击到了什么地方，下一步该到哪里去。在攻打这一关之前，不妨首先研究一下这张图，设计一个适当的进攻线路。如果忽略这张图，在后几关中就会遇到麻烦。城市街道和下水道中犹如一座座迷宫，不了解全景图，有时连出路都找不到。

各键的使用方法：

A 键——跳跃，单发 A 键可跳上高台；

B 键——攻击；

A 键+B 键——跳起攻击；

十字键可操纵海龟向各个方向运动。

游戏中，在屏幕的下方有一些文字说明游戏的情况，各项的意义为：

Pts：其后的数字表示游戏者该局的积分。

HI：其后的数字表示玩这个游戏的最高积分。

红色方格（上面）：表示海龟的生命力，每受到一次攻击就减少一格，获得馅饼宝物时可得到补充。

黄色方格（下面）：敌头目的生命力。

左边的方框：方框中有一图形，表示海龟的常用武器（参见后面宝物介绍中的图形）。

中间的方框：方框中只有在获得某一宝物时才显示出图

形，一般是暗器，如没有获得宝物，方框中无图形。

右边的方框：方框中的图形表示索道或炮弹。

3 个方框中的兵器或宝物在游戏进行中可按选择键选用，被选用的兵器的四周有一闪亮的方框。

（二）宝物介绍

1. 四分之一张馅饼：获得后可补充 2 格生命力。

2. 半张馅饼：获得后可补充 4 格生命力。

3. 整张馅饼：获得后可补充满全部生命力。

4. 海龟头像：无敌。获得这一宝物后变成一个飞速旋转的圆球滚动，所向无敌，但时间有限，停止转动后可得飞镖暗器，有 20 枚。

5. 散飞镖：这种飞镖打出后连着有 3 发，命中率高，有 20 枚。

6. 星形飞镖：这种飞镖打出去力道大，可杀伤强敌，有 20 枚。

7. 回旋镖：打出去后可回收，1 次可连着掷出 3 发，在飞镖中是最好的兵器，并可传递给其他海龟，传递的方法是：掷出飞镖后立即按开始键暂停，选另一海龟上场，再进入游戏，这时海龟一出现时，掷出的飞镖正好飞回来，被新上场的海龟所得，这种飞镖有 20 枚，用上述方法可以均衡地分给没有暗器的其他海龟。

8. 飞镰：这种暗器威力最大，只要 1 枚就可消灭强敌。

9. 索道：在过一些较宽的壕沟时，海龟是跳不过去的，只有取得此宝物架索道才能过去，在游戏中一定要留心取得索道宝物，否则游戏无法玩下去。此宝物只能使用 3 次。

10. 炸弹：用来炸开障碍，以便通行。

11. 长剑：老大的专用兵器。

12. 铁尺：老二的专用兵器。

13. 两节棍：老三的专用兵器。

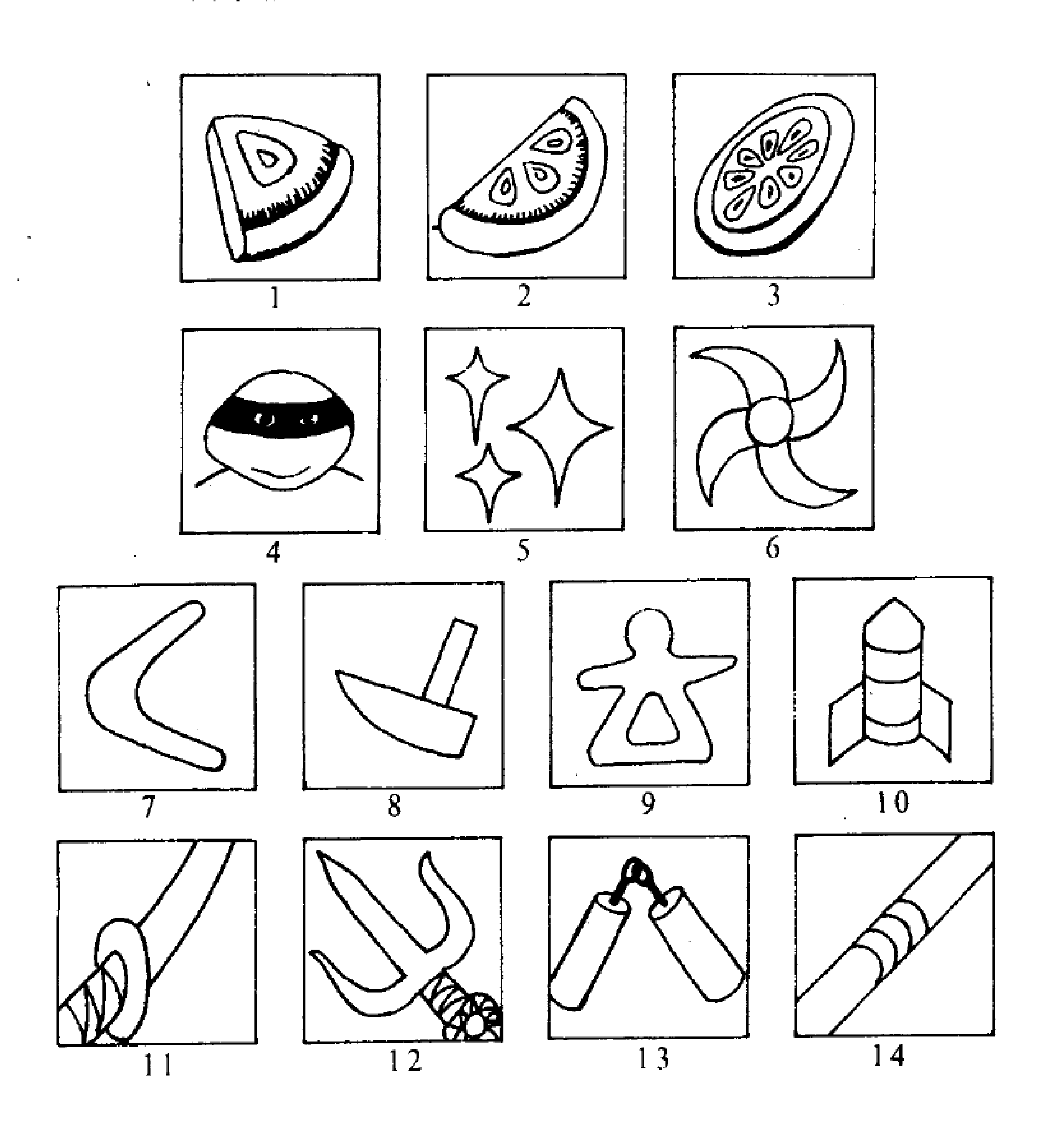


图 1　宝物图

14. 长棍：老四的专用兵器。

（三）海龟的武功特点

老大（达·芬奇）：老大使用长剑，舞起来呼呼生风，前后左右都能击到，既可攻击敌人，又把自己保护在剑风之中，对付众多的小喽罗是很有效的。老大蹲下时，可消灭地面上低矮的敌人，如蚂蚁。但老大体力差，不能与强敌对杀。

老二（米开朗琪罗）：老二使用的兵器是铁尺（三股叉），使起来刚劲有力，可上下前后攻击敌人。老二比老大力气大，只要几叉就可消灭强敌。

老三（爱因斯坦）：老三的两节棍舞起来密不透风，对付群敌时老三的两节棍大有用武之地。

老四（拉斐尔）：老四的力气最大，攻击力最强，使用长棍来对付敌人的头目或强敌（有生命力显示的敌人）是其特长。只要击中敌头目一棍，就可使其生命力失去一二格。由于棍长，能远距离击中敌人而不受敌人的攻击。在对付关末的敌头目或某些强敌时非老四上场不可，否则不能取胜。在游戏中要少调用老四，只有在关键的时候才用。老四的弱点就是舞棍的速度慢，只能一下一下地攻击，不像其他海龟可快速攻击。

（四）攻关过程

1. 第一关——下水道

这一关中共有 9 个出入口，但并不是每一个出入口都要进去的，有的地方进去后徒增些战斗，弄不好还会损失很多生命力，还是不要进去的好。

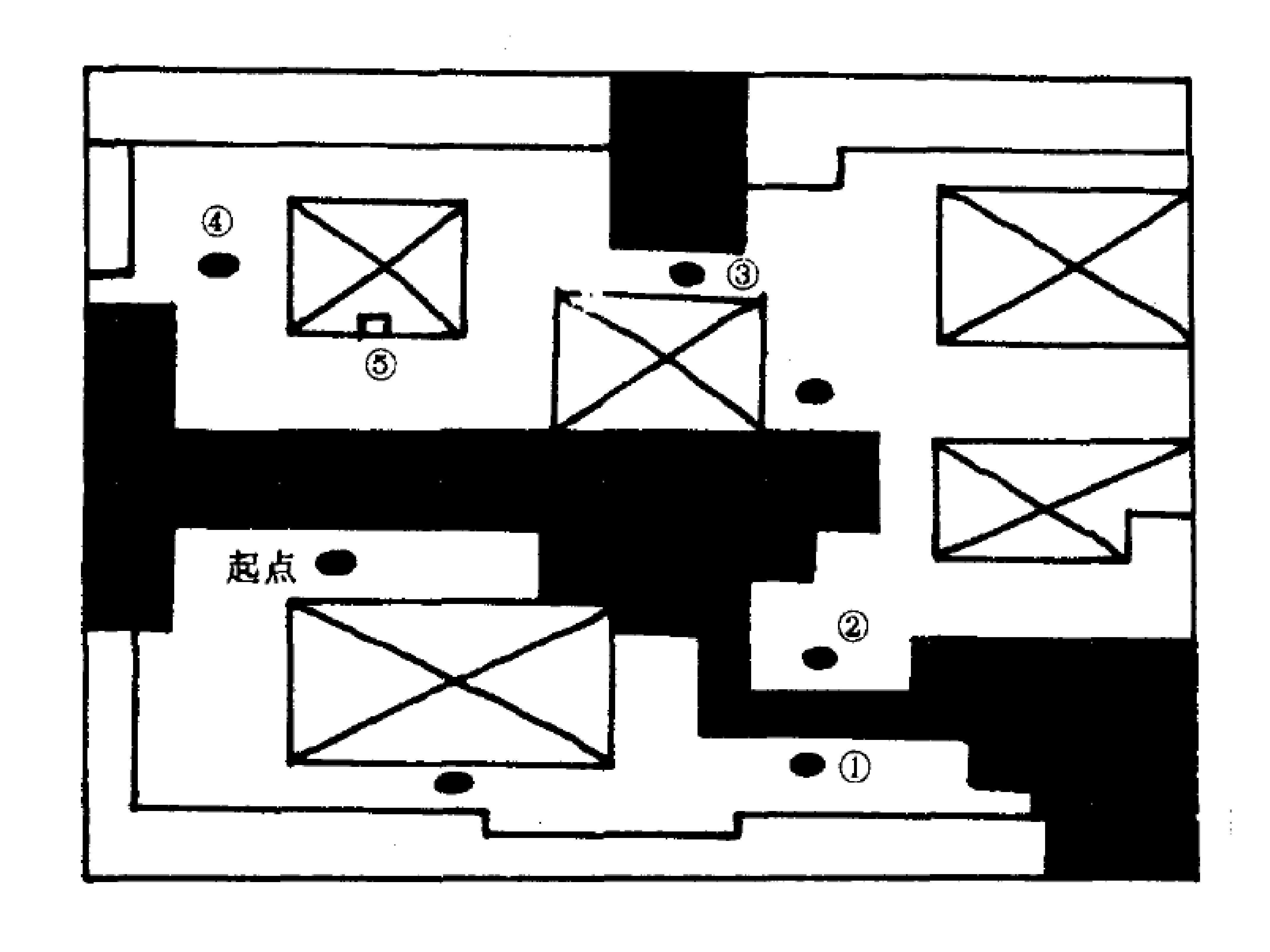


图 2　第一关全景示意图

海龟从图 2 标出的起点处出发，来到标有①的洞口，中间路过的那些洞口不要进去，里面是死胡同。在街面上行走时会遇到一些卡车，要小心避开，被撞上就会失去一次生命。如果是一些小猴精拦截海龟，可按 B 键攻击，消灭它们。

从标有①的洞口进去后，下一梯子，立刻有许多巨型蚊子飞来攻击，在这里可让老大上场，它的长剑对付这些蚊子和地上的蚂蚁很有效，消灭蚂蚁时最好蹲下来攻击。如被蚊子或蚂蚁咬中会失去半格生命力。

这个洞内还有猴精，是一强敌。猴精能发射飞镖、跳跃腾空撞击海龟，海龟被 击中 1 次会失生命力 1 格。海龟可蹲

下或跳起来躲过飞镖的攻击，然后冲过去猛击猴精，三五次就可消灭它。如果是老四上场，一棍就能消灭猴精。

来到下水道深处时，可见牛头怪持激光枪看守着被捆住的艾培丽尔小姐。海龟走到右壁处时，在身后突然会出现猪面怪偷袭，猪面怪是一强敌，此时要换老四上场，老四用长棍几下就可消灭猪面怪。

猪面怪一被消灭，牛头怪就会掳着艾培丽尔小姐仓惶逃走，海龟要跳上高台乘胜追击。

海龟追出下水道时是从标有②的洞口出来的，然后来到洞口③处，从这里进入下水道。海龟一进入下水道，首先就是看到洞顶上悬着 1 块馅饼，跳上去取得馅饼可补充 2 格生命力。

使全部海龟加满生命力的技巧：在这个地方可以反复出入，每进洞口一次，馅饼又会重新出现，这样反复取得几次后就可将海龟的生命力全部加满。然后换一只海龟上场，用同样的方法又可将新上场的海龟的生命力加满。以此类推，就可以将 4 只海龟的生命力全部加满。这一技巧在以后还可以使用。

进洞后，可见一只展开翅膀的怪鸟翩翩欲飞，海龟要及时跳下平台躲到右下角，让怪鸟飞过去，不要与它缠斗。这种怪鸟生命力特别强，一般的攻击不能打死它，只有老四的长棍才能打死这种怪鸟。在以后的各关中这种怪鸟还会出现，有时甚至是一群一群地出现，如果不是老四上场，其他海龟只有躲避才是最好的选择。

中间的平台上有一只冬眠的猴精，海龟要从下面过去，没有必要去与猴精缠斗。过一空地时，从后面会有一只巨大的

青蛙追上来，样子很可怕。要消灭青蛙并不难，海龟跳上台阶后，青蛙会追上来，但跳不上台阶，海龟蹲在台阶上可杀死青蛙。

到出口处时，会出现一个火人，散发出一团团飘动的火团攻击海龟，用武器可打掉火团。跳上平台沿梯子爬上就出了下水道。

海龟从④处的洞口出来，沿路来到⑤处的仓库前，从门口进入，来到一房间内。这座房子有两层楼，海龟来到第一层，这里有两条动力带架在空中，空中有一大群蚊子在飞来飞去，要想从动力带上跳过，首先要消灭这一群蚊子。当蚊子向右飞去时，可让老三上场，跳上动力带挥舞两节棍将蚊子全部消灭。在两条动力带之间的下方有一怪物，如果不小心没跳到对面的动力带而掉下去，就要赶紧消灭这个怪物，然后跳上第二条动力带，再跳上平台，顺梯子爬到二楼去。

二楼是仓库，有许多货箱堆集在那里，从货箱上爬过去，可见到艾培丽尔小姐被捆在墙角上，冲过去救她吧！当海龟冲到艾培丽尔小姐跟前时，牛头怪突然出现，从货箱上跳下来攻击海龟。这时要换老四上场，老四的长棍每一棍都会使牛头怪失去一格生命力，很快就可消灭它。为减少生命力的损失，海龟可跳到货箱上去，然后向下用长棍捅死牛头怪。此法消灭牛头怪可减少生命力的损失。

2. 第二关——拆除水雷。

第二关分为两部分，前部分是在一座 3 层楼的楼房里，后部分是在海水中排雷。

前部分 · 楼房里

首先是一室外场景，海龟从右边的门可进入室内，来到

第一层楼中。第一层楼中比较容易打过，其中有几个猴精是强敌。可让老四对付，几棍就可将猴精消灭。顺右端的梯子可爬上二楼。

二楼的第一个平台上有半张馅饼，得之可增加4格生命力。注意，此处不能反复获得馅饼以补充生命力，除非退出这座房子。打到这个地方时，几乎每只海龟的生命力都有不同程度的损失了，这半张馅饼让谁得应考虑一下。2楼和3楼都有几只难对付的猴精，特别在3楼还有几只怪鸟，只有老四的长棍才能消灭，所以首先要考虑老四的生命力是否要补充，其次是老大。

上三楼时要小心，一上楼就会遇到一猴精头目，可发出弧状魔光。海龟上楼后不要急于行走，而应立即换老四上场，让老四消灭这只难以对付的猴精。走到右边的梯子前时会遇到几只猴精和怪鸟（第一关中介绍过的），这些敌人都只有老四才能有效地对付。上一梯子从平台上向左攻击到左上角的出口处时，有一断口横在面前，由于两边的天花板接近平台，高度小，要跳过去特别困难，要掌握好技巧，否则很难跳过，这里是一个难点！在以后的游戏中，这样的难点还有好几处。跳不过时别急躁，要细心体会，掌握要领：在右边的平台上助跑几步，待海龟的脚踏到平台边缘时一振身就跳过去，但愿你顺利。

从小门出去后来到楼顶的阳台上，阳台上有小怪物拦截，不要被其袭击了，可按B键攻击消灭它。走到右端时可见围栏上有一缺口，从此跳下去就进入了水域区。

后部分·水雷区

水域区中的地形错综复杂，就像一座迷宫。水中有许多

间歇放电的电网和水草等障碍物阻碍海龟的行动，但没有敌人出现。海龟在水域区中的任务是拆除 8 个水雷。这 8 个水雷安放在水域中的各个角落中，需要一个一个找到并拆除。如果不了解整个水域区的地形是很难找到 8 个水雷的。很多游戏者打到此处时就打不下去了，原因是找不到这 8 个水雷，而海龟在寻找过程中生命力都损失殆尽。

水域中的各个隘口几乎都有障碍，被障碍击中会损失生命力。水域中的主要障碍有：

（1）电网：几乎水道中的各个隘口都设置了电网，电网间歇放电，海龟要在停止放电的一刹那赶紧通过，若被电弧击中会损失生命力 1 格。

（2）旋转棒：旋转棒一般设置在较宽的水域中，棒上有刺，总是不停地旋转，海龟要顺其旋转方向尾随其后通过，这要掌握好速度和方向。

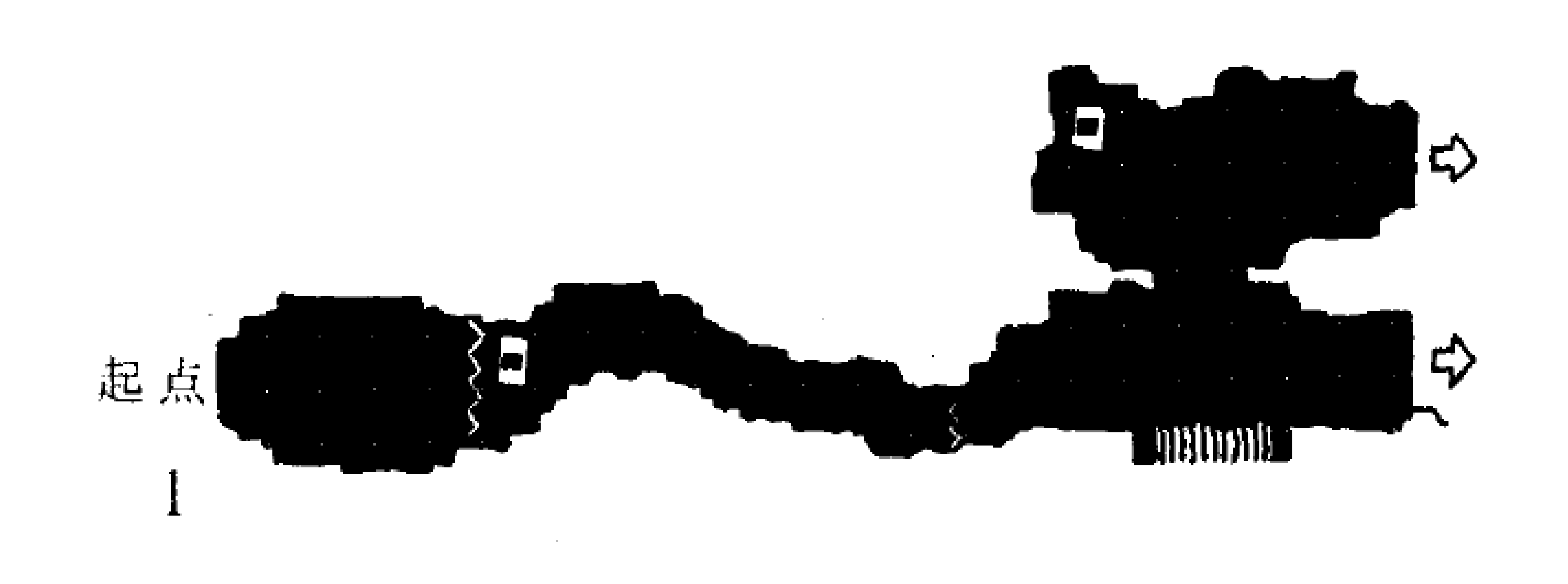
（3）水草：有细条状水草的地方是深水区，水草细长密集，海龟要远远避开，一旦被水草缠住手脚就无法脱身，将会葬身于水草中。

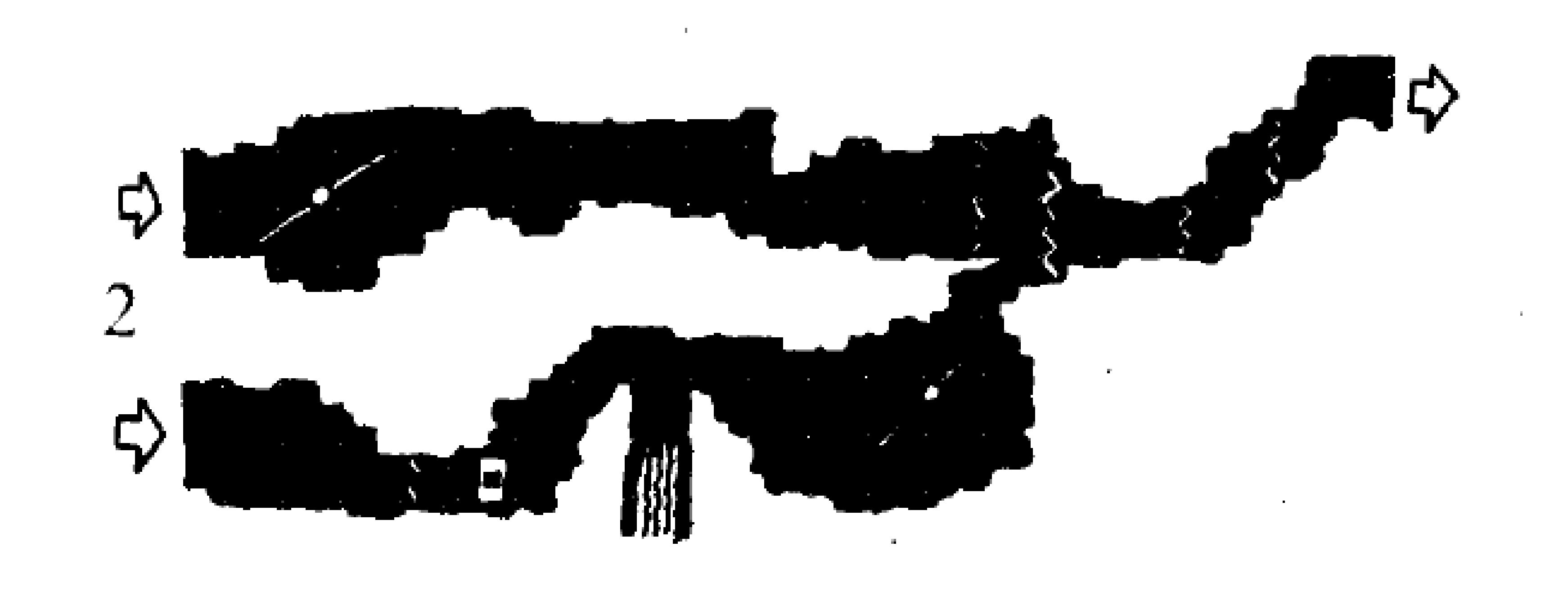
（4）带电水草：带电水草生长在浅水区，时常放电，电弧击中海龟会令其损失生命力 1 格。

在水中操纵海龟的各键略有变化，按 A 键海龟上浮，用左键和右键可控制海龟潜水时的运动方向。

拆除水雷的方法：将海龟移近水雷，海龟就会自动爬上水雷拆除引爆器，拆除后会自动下来。

水域区全景图如图 3，注意每个水雷的位置，记住水雷的位置在游戏中可尽快找到水雷。拆除水雷时要设计好行走路线，以免绕弯耽误时间。可以先以远处的水雷开始拆，因为





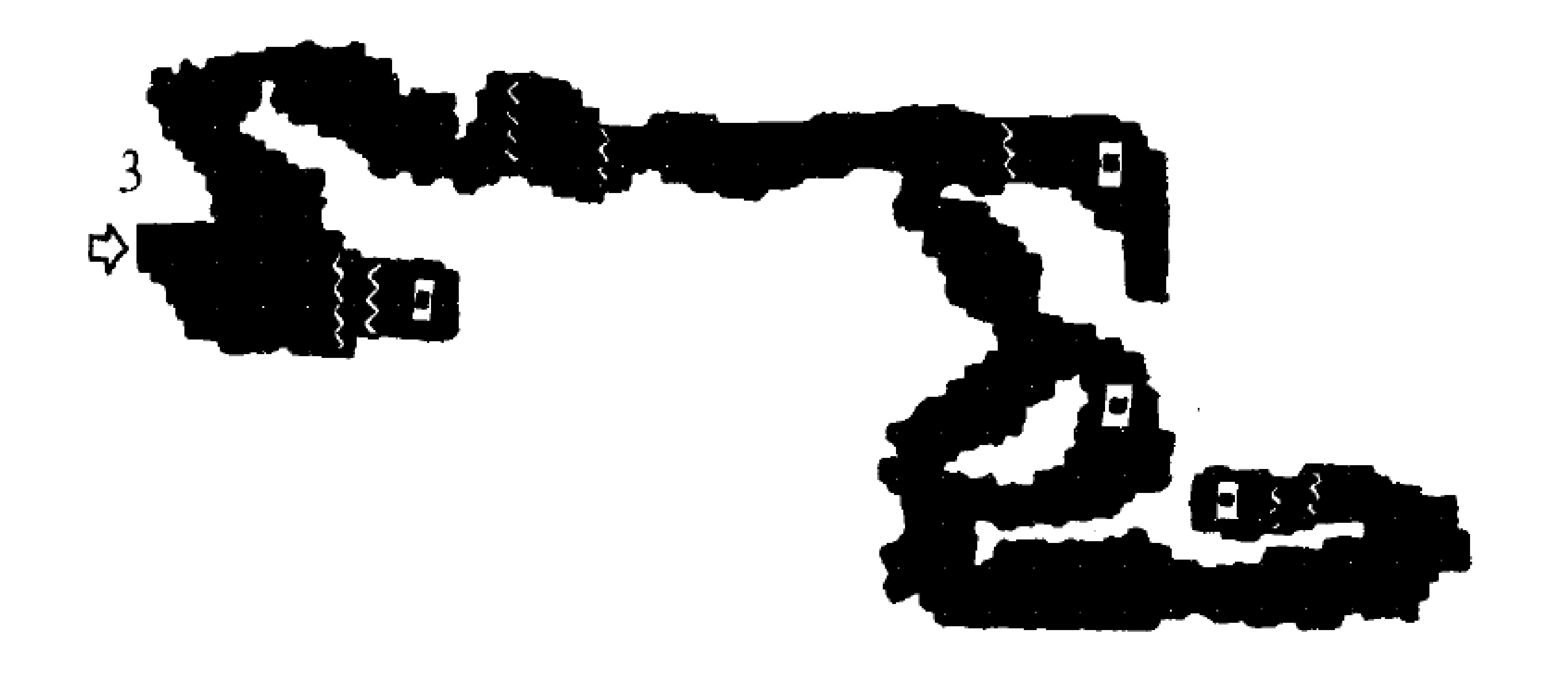


图 3　水域区全景示意图

开始时海龟的生命力较充足，可以通过重重障碍到达远处。如果先拆近处的水雷，就难免要损失生命力，这样可能未到远处的水雷就在中途牺牲了。

3. 第三关——城市

第三关的一部分在地面战斗，一部分是在下水道中战斗。地面上和下水道中的地形都比较复杂，特别是地面上的路径，曲折复杂，进出口很多，要寻找到一条正确的路线才能打到关底救出老鼠师傅。这一关有两大任务，一是救出被绑架的老鼠师傅；二是救活在前两关中牺牲了的海龟。

地面攻略法：

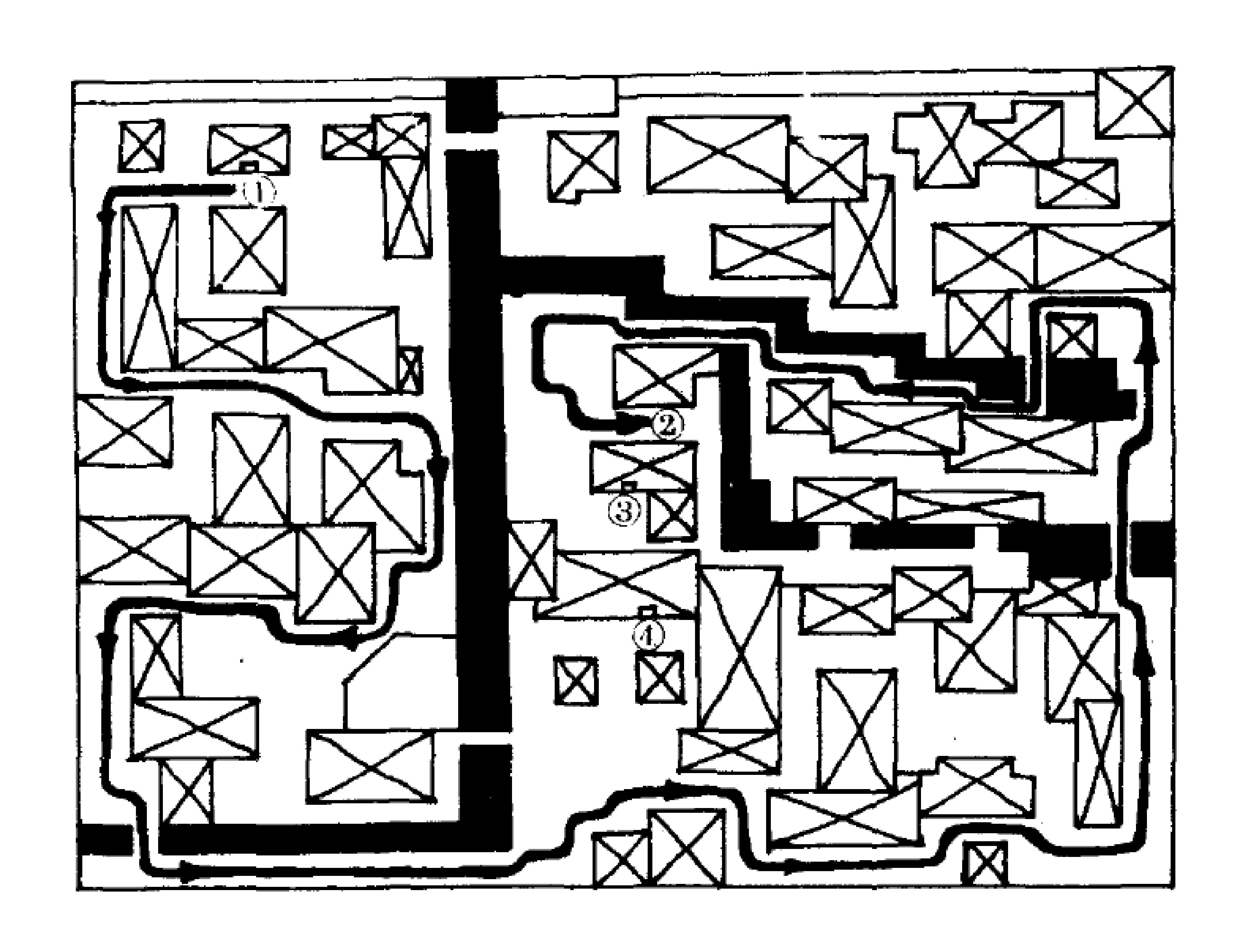


图 4　第三关地面全景示意图

海龟首先进入标有①的房间，在那里可取得炮弹宝物，这是打过这一关的必用武器，非此不能过关。取得炮弹出来后，海龟驾驶着战车前进，要经过曲折的路径才能到达标有②的地方，行进的路线可参照图 4 中的箭头所示。这一路上会遭到敌人装甲车的拦截，几乎每个拐弯处都有障碍堵住去路，要用炮弹才能击毁装甲车和打开路障。一般来说，只要用一发炮弹就可以击毁装甲车或路障。在使用炮弹时要注意节约，不可滥用。因为炮弹的数量是有限的，过早用完，以后再遇到路障时就没法过去了，也就意味着游戏没法玩下去了。在驾驶战车时，各键的功能如下：

A 键——机枪；

B 键——发射炮弹；

选择键——海龟下车，同时画面上的敌人瞬时全部被消灭。

第一处攻击法：

从标有①的地方进入房间，这是一个两层楼的房间，每一层楼又分为 2 层，共有 4 层，呈 S 形曲折向上。海龟一进房间就会遭到猴精的攻击，猴精从口中吐出一串串火团。对付猴精要换老四上场。当猴精被打死时会突然变成一个铁砣飞袭过来，要小心避过！炮弹宝物在二楼的左上角，海龟在上楼的一路上会遭到许多小怪物的攻击。在每层楼的右端均有馅饼可得，要及时补充生命力。

有两个断口不容易跳过去，要掌握好技巧，否则极难过关。第一个断口在第二层楼的右边，这个断口较宽，又是在一个较低矮的地方，限制着海龟跳跃的高度，跳得不好就会从断口处掉下一楼，一切又得重来。跳跃的技巧是：慢慢向

前移动，让海龟的一只脚悬空时再跳，就可一跃而过。第二个断口是在炮弹宝物的前面，这里虽是断口，但不用跳，一步跨过去就行，如跳跃反而会掉下去的。

这个房间没有出口，取到炮弹后还得原路退回，退出时可从断口处跳下去，省得绕弯。

第二处攻击法：

从标有②处的地方进入房间，穿过地下室，到标有③的地方出来。地下室的下面是水，海龟要从墙上的平台上跳跃才能过去，这地方是一个难点。海龟在跳跃时要看准落脚点，同时又要注意防止空中飞行怪物的撞击。在跳跃时被撞中就会掉下水中去。在跳跃前最好先消灭飞行怪物，或在跳跃的同时也进行攻击。

在出洞的楼梯上有馅饼补充生命力。

第三处攻击法：

这是在一栋楼房里，海龟必须从底楼打到楼顶，救出被绑架的老鼠师傅。房内楼层构造复杂，但无岔道，可顺楼道打过去。最后爬上一长梯来到楼顶，要跳过楼顶中间的高台到右边去。跳高台时要注意 A 键和方向键的配合使用，配合不好是跳不过去的。

老鼠师傅被绑在旗杆上，有两只黑色乌龟看守。乌龟的武功高，攻击力强，是一个很难对付的劲敌。杀死乌龟后还会出来一个机器人，这时海龟要退到小平台上去，在那儿既可攻击到机器人又有利于避开机器人的攻击。这里的战斗是非常激烈的，不但要有勇气，更要讲究技巧。

救活海龟的方法：到标有④的地方去，这里并排有两个出入口，从右边的那个门进去，可见到一只海龟被绑在那里，

救出这只海龟即救活了前几关中牺牲的海龟。到标有④的地方去时开车是去不了的，海龟须在靠河边的地方下车，然后步行过河边的窄道到④处去。

4. 第四关——下水道迷宫

这一关中共有31个下水道出入口，每一个洞口下都是一个地下世界。当然，并不是每一个下水道口都要进去，如果都下去不但费时间，而且还会增加一些无益的战斗，弄不好还会损失生命力。这里提供一条线路供游戏者参考(图5)，这并不是唯一正确的线路，还有些线路也可以走，游戏者可以试试。这一关以消灭一只巨大的机器乌龟而告终。无论从哪一条路线进攻，只要找到了机器乌龟的藏身地就是正确的路线。机器乌龟在图5中标有⑨的地方的下水道中。

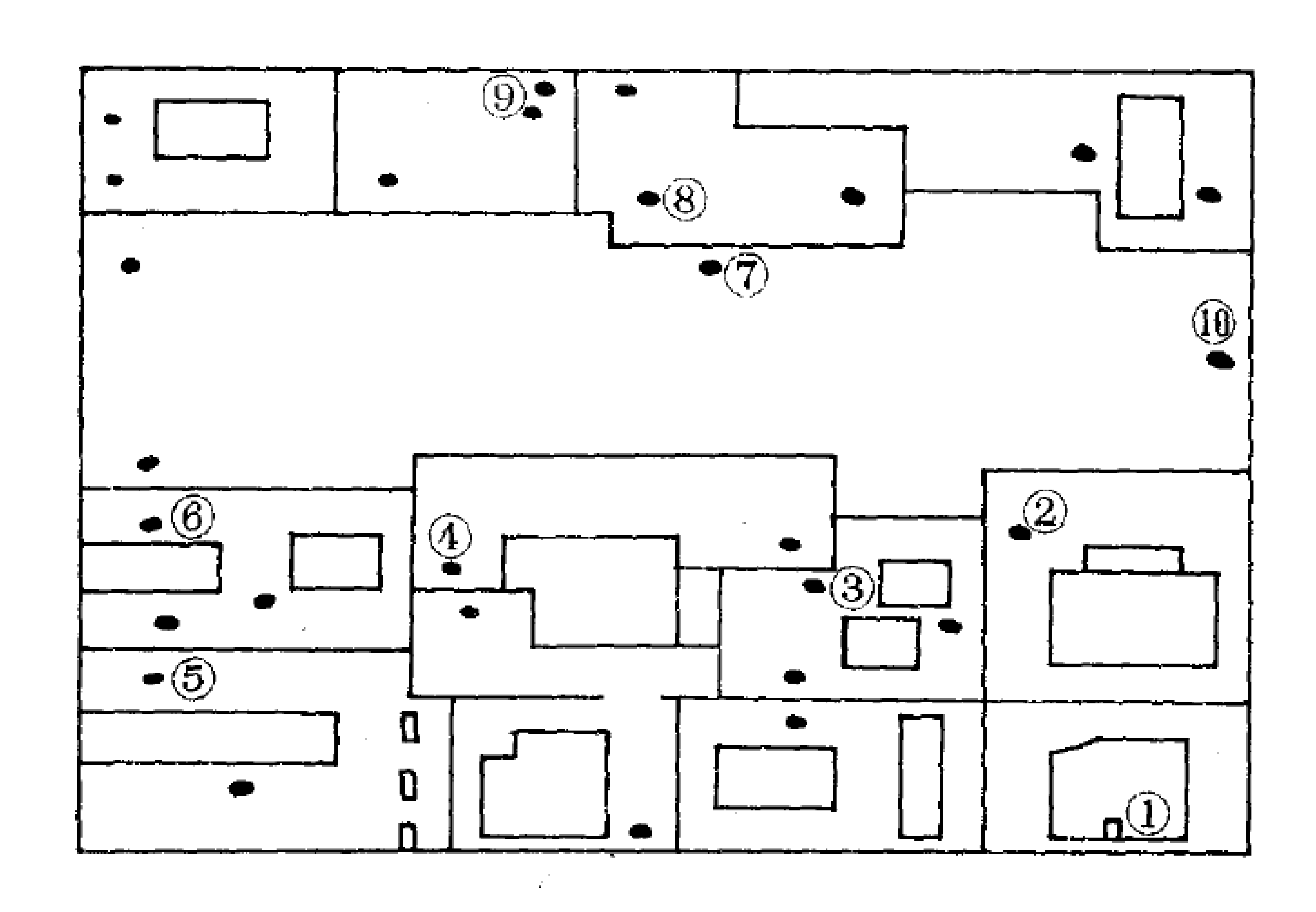


图5 第四关全景示意图

图 5 中标的数字即是提供给游戏者的行进路线，按数字顺序打下去就可找到机器乌龟，机器乌龟隐身在标有⑨的下水道中。在标有⑩的下水道中关押着一只海龟，如果在前面已有海龟牺牲，在那里就可救活牺牲的海龟。

从标有①的地方进入房间，这个房间有 3 层，先从一楼打到三楼，再从三楼下到一楼，从另一个门出去。入门时，会遇到一个红色驼背人，千万别去惹它，如果去攻击它，它就会一分为二、二分为四、四分为八……，就像细胞分裂一样越来越多，所以最好的办法是从它头上跳过去。上到第二层楼时，对着梯子口的正上方平台上有一索道宝物，一定要取得，否则后面的游戏就没法玩下去了。索道宝物有一怪物看守，这是一个强敌，要老四用长棍去消灭它。这个房间很复杂，但没有岔道，到右边时从梯子处下去，下到底层可见一门，从此门出去就打过了这一楼房。

从标有②的地方下去，下面是一个过道，结构不太复杂，顺道走便可打到出口。

从标志③的地方下去，下到第二层时有 3 个动力带，从动力带上跳过去，最后跳上右边的平台顺梯子爬上去就到了地面。这个地方并不难打过去，只是在过动力带时要小心跳跃，掉下动力带会被下面的尖刀刺死的。

标有④、⑤、⑥的地道都比较简单，在④和⑤中有动力带和尖刀丛，跳跃时小心就是了。在⑥中就更简单了。

从标有⑦的地方下到洞中，下面是尖刀丛和动力带构成的通道，在动力带上还有些固定的十字枪不停地射击，在过通道时要先击毁这些十字枪，以免这些十字枪暗中伤人。在出口处也有一处设有十字枪，要及时击毁。这时身后尖刀丛

的上方会出现一个馅饼，如海龟生命力不多时，要小心取到这个馅饼。

第⑧洞中的场景与第⑦洞中的差不多，到出口处时，平台与通往出口的梯子下的动力带相隔较远，跳跃时要小心。

在以上各洞中有一个共同特点，就是动力带较多。动力带是在不断运动的，跳跃时要注意动力带的运动方向，动力带的中间有“←”或“→”标志，这些箭头的指向即是动力带的运动方向。在动力带上要逆动力带的运动方向行走或跳起才能稳住身子，再看准时机向另一动力带上跳过去。

第⑨洞中是这一关关尾的机器乌龟的藏身地。一入洞就是几条连着的动力带，从上层向下跳，走到右边时，再过 3 条动力带，下来后可见一个通向下方的洞口。从此洞一直往下，要下到第十层才到底。这个洞相当复杂，相当深，每一层都有敌人把守，最底层的右边有一个门，从那里进去就到了巨型机器乌龟的洞穴了。

巨型机器乌龟固定在中间不动，它的弱点是喉咙，当乌龟张开口时，要及时猛击其咽喉部位，连续击中数次后，机器乌龟就会爆炸。从右边出去就进入了第五关。

5. 第五关——夜袭

这一关的外景是夜晚，全景中共有 5 个下水道洞口，其中右上角、左下角、右下角 3 洞都通向关尾的巨型坦克（图 6）。海龟在地面寻找入口时，不时有飞机飞过投下照明弹，如果海龟被照明弹照中，立即会有敌人来攻击。

这一关会给人一种神秘感，尽管从 3 个洞的任一洞口下去都可达到巨型坦克的藏身处，但并不是每次到达那里时都可找到坦克，有时空空如也，坦克无踪无影。见不到坦克当

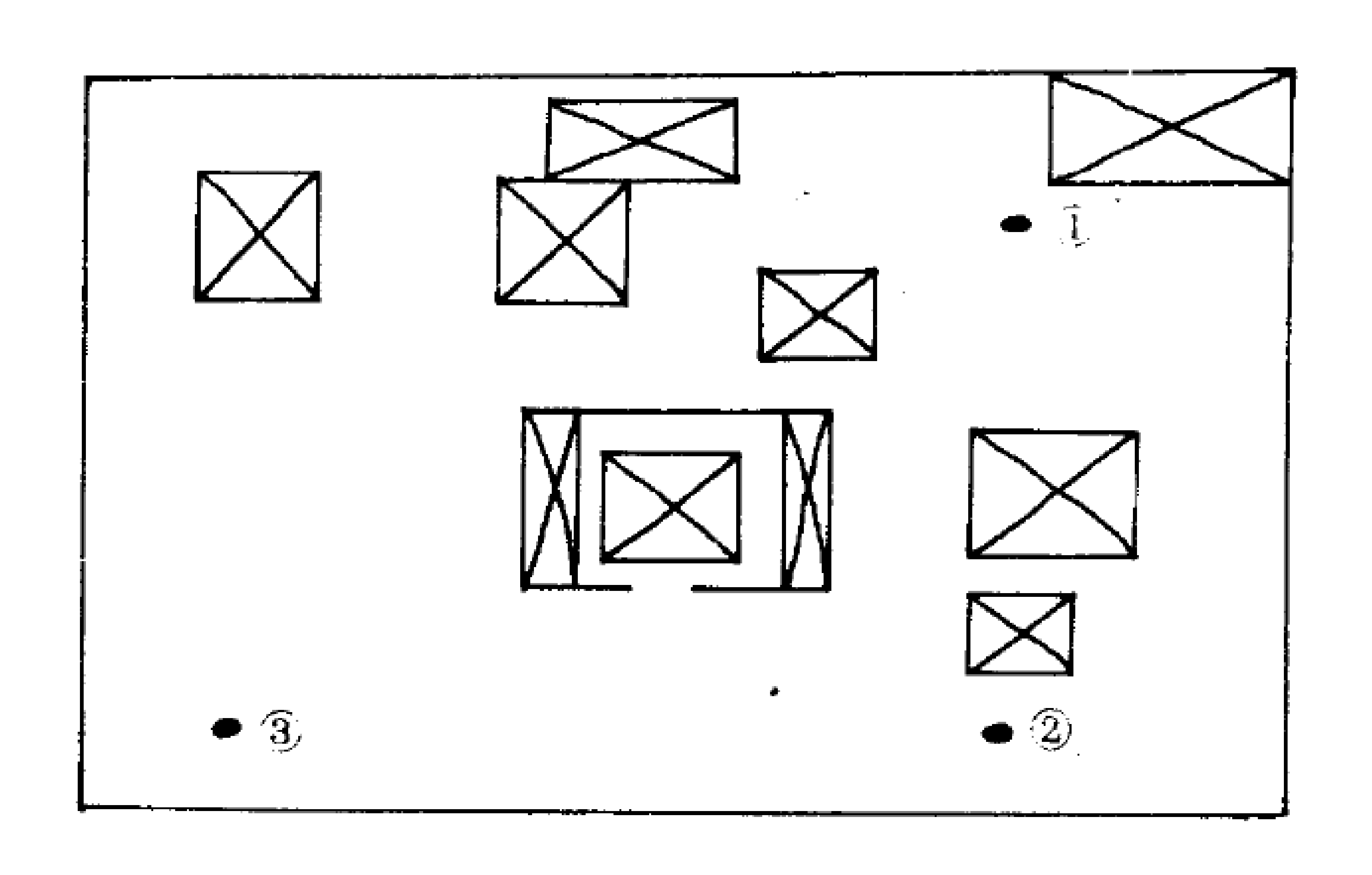


图 6　第五关地面全景示意图

然就无法击毁它，也就无法进入下一关——打到坦克里面去。这就只好出洞重来，或中断游戏，利用选关技巧选到第五关从头打过。

地面上的房子有的也是可以进去的，但进去后无出口，大战一阵后还得原路退回，说不定还会损失生命力。如果运气好也许能得到一两件宝物，如馅饼，所以还是不进去的好。

关尾的巨型坦克是史莱特的藏身之地，是匪徒们的大本营，具有多种功能与强大的动力。坦克出来时，车头放射出闪烁的电弧，并有许多猴精从坦克中跳出来攻击海龟。海龟要待坦克全部出来后，从履带的中间跳上坦克，坦克的弱点是在顶上闪烁的眼睛，眼睛时开时闭，海龟要在其睁开时猛烈攻击，反复多次击中眼睛，坦克就会爆炸，从中裂开一条大口子，海龟从缺口进入后就攻入了坦克的内部。

6. 第六关——激战史莱特

这一关的战斗发生在坦克的内部。坦克是敌人的巢穴，结构坚固，防守严密，要打到史莱特的密室中去是不太容易的。要找到史莱特，必须打过红色通道、蓝色通道和黄色通道，最后才能打进史莱特的密室与史莱特进行决战，打过3条通道是一个漫长的过程。

红色通道：红色通道有6层，地形复杂，就像一个迷宫(图7)。通道的底层是死路，第五层的左端有一个门，从那里

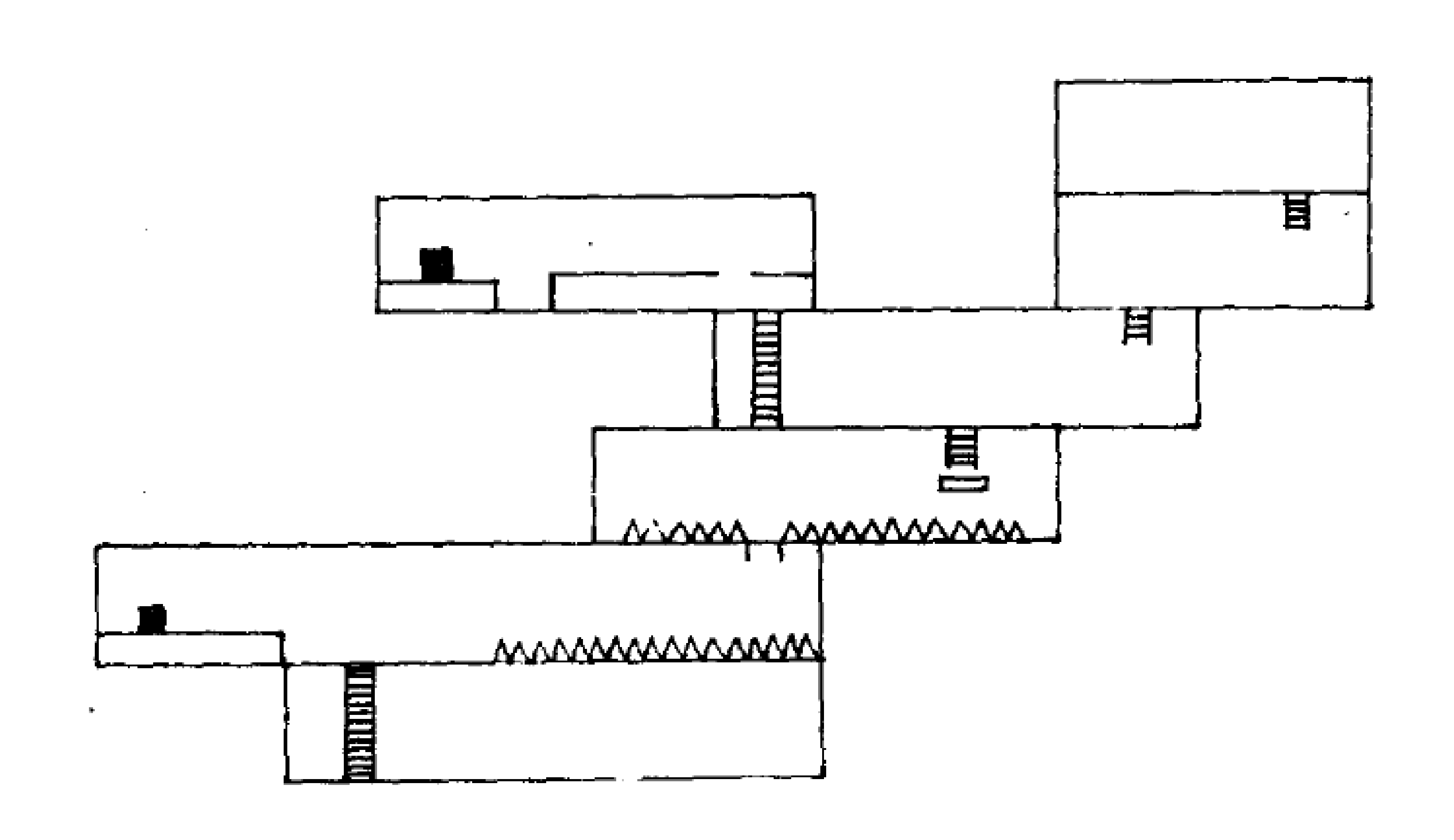


图7 红色通道全景示意图

可以进入蓝色通道。第二层的左端也有一个门，从那里同样可以进入蓝色通道。正确的走法是下到第三层后向左边去，到左端时爬上梯子，上到第二层，从第二层左端的门出去就进入了蓝色通道。如果从第三层中间下来，虽然也可以从第五层左端的门进入蓝色通道，但这条路较长，而且充满了危险，

第四层和第五层中地面上的尖刀丛会使海龟损失很多生命力。

海龟一进入红色通道就有一只猴精来攻击，这里的猴精很厉害，能掷暗器，最好让老四用长棍消灭它们。这一关还有一种白色飞人，飞人特别厉害，而且不易击中它，海龟不要与它缠斗，也不要企图消灭它，避开它的攻击后立即冲过去。空中飞来的铁砣是可以用兵器击毁的。对付恐龙不要硬拼硬斗，要使用技巧。发现恐龙时立即往回走，跳上台阶，待恐龙接近后，海龟站在台阶上攻击恐龙，恐龙是跳不上台阶的，这里是海龟的安全地带。

蓝色通道：蓝色通道也有 6 层，出口在底层的左下角。第一层左上角的飞镰宝物一定要取得，这是威力最大的暗器，一般的强敌只要 1 枚飞镰便可以消灭。取得飞镰会给打过黄色通道带来方便。到左边去取飞镰宝物必须从中间的平台上跳过去，在跳跃时要小心，如掉到第二层就没法再上来了，也就取不到飞镰了。在蓝色通道中进入下一层时是没有梯子的，而是从缺口处跳下去。

这一关的敌人主要有猴精、蚊子和炮台。炮台架设在通道的各个部位，特别是一些主要道口，要击毁炮台才能安全过去。有的炮台架设在较高的地方，要跳起来才能攻击得到。在第三层的右端有 1 张馅饼，不要错过了。右端是死路，取到馅饼后还得原路退回，从缺口处往下跳，到底层时从左下角的门进入黄色通道。

黄色通道：黄色通道是一条平行的长廊，走到右端可见一梯子，顺梯子上二楼，左端有一门通向控制室，也就是巨型坦克的心脏，在那里将与史莱特做最后的决斗。

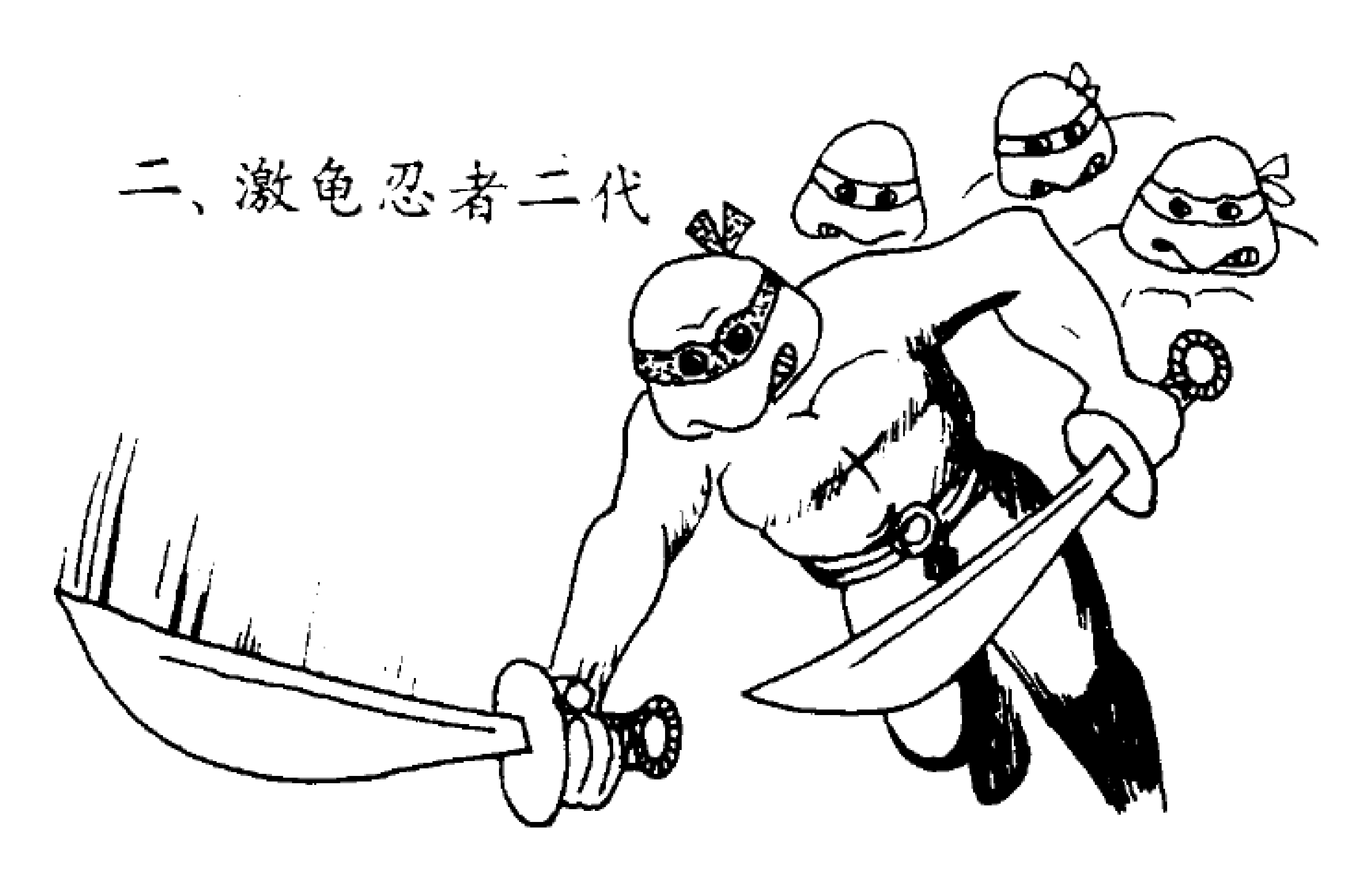
黄色通道特别长，通道中的敌人不仅多，而且厉害。对付这里的敌人的战术是：能躲避的就尽量躲避，不要与其硬拼缠斗；对一些躲避不开的强敌也不要硬拼，用暗器远远地攻击它们，如果暗器全用完了，可斗几下，虚晃一枪即冲过去。硬冲过去多少会损失些生命力，但比缠住打斗损失的生命力总会少些。对付空中飞行的敌人，海龟可蹲下避开其撞击，然后奋力冲过去。有时也许会被强敌拦住或夹击，难以冲过去，这就只好停下来与敌人血战了。在黄色通道中还有一种打不死的敌人，总是尾追着海龟，被海龟击中时只是在短暂的时间内失去活动能力，很快又会恢复过来追击海龟。

二楼的通道比较短，从左端的门进入控制室，这是一个方形密室，中间有两个平台。海龟进入控制室后应赶紧跳上右边的那个平台，等待史莱特出来。右边的平台是攻击的有利位置，史莱特出来时，从空中落到中间平台上，海龟要先发制人，在史莱特出来后立即发起攻击。海龟在攻击时要站在平台的左边缘，在那个位置攻击史莱特更有效。史莱特的攻击力很大，海龟如被它击中就会失去 1 次生命，要特别小心。在海龟的猛烈攻击下，史莱特慢慢地支持不住了，最后爆炸燃烧，化为灰烬。

（五）攻关秘诀

选关：在标题画面出现时，按选择键可以选关。选第几关就按几次选择键。如要选第二关，可按 2 次选择键；要选第三关；则可按 3 次选择键，其余类推。选好后再按开始键，就可进入所选的那一关开始游戏。

二、激龟忍者二代



如果说《激龟忍者一代》是偏重于智力型的迷宫式的游戏，那么《激龟忍者二代》就是偏重于打斗的游戏。《激龟忍者二代》中的场景不像《激龟忍者一代》中的那样复杂，但敌人多且武功高，随时随地都有敌人出来拦截袭击忍者，战斗非常激烈，是个值得一玩的精彩游戏。

游戏中的故事情节是这样的：在一个寂静的夜晚，在城市的某个地方，突然火光冲天，浓烟滚滚，海龟们和他们的老鼠师傅爬到楼顶一看，原来是第六频道电视台起火了。“电视台起火了!”“赶快去救艾培丽尔小姐!”海龟们立即出动，向出事地点赶去。

当海龟们赶到第六频道电视台时，电视台大楼火光冲天，原来是海龟们的宿敌史莱特带领它的喽罗们在电视台搞破坏，史莱特抓住了艾培丽尔小姐，扣押在她的办公室里。海龟们与敌人展开了恶战，敌人被打得节节败退，抱头鼠窜。当海龟们冲进艾培丽尔小姐的办公室时，铁面人史莱特劫持着艾培丽尔小姐破窗而出，逃跑了，海龟们立即追了上去……

（一）操纵方法

这个游戏可一人玩，也可以两人同时玩。进入游戏的主角可在 4 只海龟中挑选，一旦选定，在游戏中是不能像《激龟忍者一代》中那样可任意更换的，选定了某只海龟，就是这只海龟从头打到尾。

4 只海龟使用的兵器及武功路数与《激龟忍者一代》中的一样，这里就不重复介绍了。

各键的功能如下：

A 键——跳跃；

B 键——攻击。

A 键+B 键——跳起飞腿攻击敌人，可一招毙敌。操作时是先按 A 键跳起，再按 B 键攻击。如两键同时按，会出现横扫的招数，也是很厉害的，游戏者可在操作中细细体会一下。

在游戏中，屏幕的左上角或右上角有一些字幕，其中各项的意义为：

Pts：这个标识前面的数字是被海龟消灭的敌人数目，每消灭 200 个敌人，海龟就可增加一次生命。

LIFT：这个标识之后有 12 个小方块，表示海龟的生命力，被敌人击中时生命力就会减少，生命力损失殆尽时海龟就会失去一次生命。吃到馅饼宝物时可补充生命力。

REST：这个标识后面的数字是海龟的生命次数，游戏开始时，海龟有 5 次生命。

（二）攻关过程

1. 第一关——电视台

在电视台的一楼，大火熊熊，海龟来到这里寻找艾培丽尔小姐，正在电视台搞破坏的史莱特的喽罗们一见到海龟，立即围攻过来。

首先攻上来的敌人是赤手空拳的红衣蒙面人。红衣蒙面人善拳击，一拳可把海龟打出老远，而且非常狡猾，常绕到海龟后面，双手抱住海龟，使海龟动弹不得。海龟被蒙面人抱住时也会损失生命力。蒙面人还能掷出星形飞镖，要小心避过。用兵器攻击时，蒙面人要被击中三四次才死，如用飞腿攻击，可一招毙敌。对付敌人的小喽罗用飞腿攻击是很有效的手段。

在海龟前进的路上，内侧有一些门，有的门被破坏了，有的完好无损。注意，没被破坏的门中都藏有敌人，会突然破门而出攻击海龟。

有两道楼梯口，海龟走过时会从楼梯上滚下来一些巨大的黑色钢球，海龟如被砸中就会损失生命力。在楼梯口处出现了蓝衣蒙面人，蓝衣蒙面人掷出的暗器是匕首，同时也用匕首来刺杀海龟，也能绕到海龟后面抱住海龟。

来到一红色门前时，上来几个执刀的白衣蒙面人。执刀的蒙面人攻击时比徒手蒙面人厉害，要小心对付。

来到两个红门之间时，两个门中都会冲出一个蒙面人来夹击海龟，并且这两个蒙面人的武功较高。这两扇门都是完好无损的，可根据这个特征加以识别。

冲杀到右端时可见一门，突然从地板下冒出 3 个小矮人，围着海龟攻击，能放出闪电弧光，能掷出闪电的暗器。由于小矮人行动快速，不易被海龟击中，海龟要以静制动，站着不动，一有机会就立刻攻击。小矮人一旦被击中就会失去活

动能力，海龟要趁机连续攻击，几次之后就可消灭小矮人。消灭小矮人时要集中火力一个一个地消灭。

消灭小矮人后海龟从右端的门进去，来到艾培丽尔小姐的办公室，这时会换一场景。艾培丽尔小姐的办公室里已被史莱特破坏得一塌糊涂，艾培丽尔小姐站在办公桌前。海龟一出现，看守艾培丽尔小姐的执刀蒙面人立刻过来拦截海龟，尔后又会出来两个执月牙形兵器的蒙面人。消灭这些敌人后，房屋突然震动起来，一个尖顶圆形物体破地而出，这是史莱特的遁地机，可在地下穿行。遁地机的门打开处，牛头怪持一挺激光枪出来了，一见海龟便射击。牛头怪的腿功也很厉害，一脚可把海龟踢出很远。牛头怪每被海龟击中一次全身就会发红一下，同时失去活动能力，海龟要趁此机会连续发起攻击，在海龟的猛烈攻击下，牛头怪会全身发红，继而发白，最后倒地毙命。

突然，从遁地机中走出一铁面怪人，披一个斗篷，这就是史莱特。它冲到艾培丽尔小姐跟前抱起她破窗而出，飞走了。这一突如其来的变故令海龟惊愕不已，继而奋起追击。

2. 第二关——街上

海龟来到街上，沿街追击，时有小喽罗出来拦截。有红衣蒙面人从下水道中跳出来，双手举着下水道的铁盖掷向海龟，这一击很厉害，海龟要赶紧闪开。有的敌人从房子里破窗而出，袭击海龟，遇到有窗户的地方时要小心。

在一商店的陈列橱窗里有一台电视机，艾培丽尔小姐利用自己熟练的业务技术接通了这台电视机，大声向海龟呼救，但被史莱特一把推开，屏幕上出现了史莱特哈哈狞笑。

凡到有下水道盖子的地方都要小心，总会有敌人从里面

跳出来袭击的。海龟如不小心掉入下水道中会损失生命力，但能爬出来。

迎面来了 4 个专掷炸药的小喽罗，掷出的炸药在地上冒着火星燃烧，一会儿就会爆炸，海龟要跳起避开炸药。对付这 4 个小喽罗的最好办法是用飞腿攻击，这样既可避开炸药，又可攻击敌人。

在一白色平台上有四分之一张馅饼，获得后可补充满生命力。向前走到拐弯处时，有黄衣蒙面人破墙而出。黄衣蒙面人善掷回旋镖，回旋镖飞出后又会回到敌人手中。一路的墙上、门中和窗中都有敌人冲出来袭击。

到一拐弯处有两块黑色的广告牌，这时不可急于向前走，而要慢慢地向前移。突然，广告牌哗啦一下倒了下来，好险！从广告牌后跳出几个蒙面人攻击海龟，打过后，来到一辆破汽车前，在这里会有一强敌出现。

来到破汽车处时空无一人，突然从下水道中跳出几个小喽罗攻击海龟。消灭这些小喽罗后，猪面怪从空而降，落在破汽车上，手持一支激光枪。猪面怪一手持激光枪射击，另一只手的拳头攻击也很厉害，而且还可用肩撞人。海龟要避开猪面怪的攻击，然后迅速靠拢攻击它。猪面怪与牛头怪一样，一被击中就会丧失活动能力，所以海龟在一招攻击得手时就要连续攻击几下，几个回合后就可将猪面怪打倒，胜利通过这一关卡。之后，海龟将纵身跳入下水道中，继续追击史莱特。

在下水道中，前面是脏水，后面是石墙，中间有一条石板铺成的路。有蒙面人潜于水中突然跳出来袭击海龟。潜在水中的蒙面人有一影子，注意水面上的黑色圆影，那就是蒙

面人潜水的位置。

在下水道中还有一种敌人，那就是老鼠。老鼠是从洞中爬出来的，一次会出来好几只，横挡在路上。老鼠的攻击方式是咬海龟的腿，有时咬住海龟手中的兵器，要用力甩几下才能甩掉。被老鼠咬住腿或是咬住兵器，海龟都会损失生命力。老鼠要被击中两次才死。

下水道中的水流很浅，海龟可下水与敌人战斗。

执刀的蒙面人是比较强的敌人，此敌有一绝招，就是跳起在空中双手握刀劈下来，这一招来势凶猛，非常厉害。

来到一低矮的下水道口时，没有了出路，这时会出来一个怪物，在空中飞来飞去，不停地掷下老鼠来围攻海龟。海龟要跳起来攻击怪物，怪物每被击中一次就发红一下。这里的战斗是艰苦的，海龟既要攻击空中的怪物，又要防止被老鼠咬住。老鼠多时会群起而攻之，有的咬兵器，有的咬脚，如不小心，甚至会被几只老鼠同时咬住。海龟要不停地跳跃腾挪，这样做一是可以攻击空中的飞行怪物，二是可以防止被老鼠咬住。当然也要及时地消灭地上的老鼠，老鼠一多，海龟就会没下脚的地方。

飞行怪物在海龟的多次攻击下最后爆炸消失，海龟跳出下水道又回到地面上来了。

3. 第三关——市郊

海龟跳出下水道来到市郊，这时已是隆冬季节，天上下着鹅毛大雪，四处一片白茫茫。

海龟在行走时要注意天上掉下来的大雪球，雪球开始偶尔掉几个，接着会成片掉下来，被雪球砸中 1 次损失生命力 1 格。迎面有成群的蒙面人上来围攻海龟，这些蒙面人一次上

来的人数多，而且武功也比以前的厉害，海龟在战斗中要注意不要被它们围住前后夹击，那样会很被动。

海龟在前进时要注意两点：一是不要在路中央，时有带尖刺滚的扫雪车突然冲过来，如在路中央躲闪不及被撞倒会失去很多的生命力，要靠上边缘行走，那样比较安全。二是路中有很多下水道圆盖，千万不要去踩踏，一踩上就会掉进下水道，虽然可以爬出来，但会损失生命力。

来到一个广告牌前时，有两个雪人跳出来攻击海龟。雪人动作笨拙，一跳一跳地撞击海龟，同时发射导弹。导弹射出后能拐弯追踪海龟，用武器可以打掉导弹。雪人每被海龟击中一次就会发红，被击中几次后，外表裂开，变成一个独脚机器人，跳跃攻击海龟，再被击中几次后，独脚机器人就会爆炸消失。有一个技巧可快速消灭雪人：将雪人（或独脚机器人）打出屏幕的左端或右端，然后站在屏幕的边缘连续向屏幕外攻击，这样雪人企图再次进入屏幕时就会屡遭攻击，最后爆炸消失。

与群敌激战后，又来到一个广告牌前，在这里海龟将受到 4 个雪人的攻击，可用前面介绍的方法快速消灭雪人。海龟在这里遭雪球攻击时，要勇往直前，走到屏幕的右边去，这样不会被雪球砸中；如果畏手畏脚，缩头缩脑，试图躲过雪球，反而会被雪球砸中。

最后来到路的尽头，一台遁地机冲出地面，立于路中央挡住了去路。门开处，一个狼头怪走了出来。狼头怪身强力壮，虽然赤手空拳，但武功特别厉害，拳击力量大，一拳可把海龟打得好一会动弹不得，狼头怪还能举起雪团砸人。与狼头怪的战斗是相当艰苦的，狼头怪的生命力强，被海龟击

中几次也不会受伤而损失生命力，初玩这个游戏的人往往打不过这里。可用消灭牛头怪与猪面怪的方法来对付狼头怪，但要小心避开狼头怪的攻击，打一下就走开，不要靠得太近。当发现狼头怪要掷雪团时（狼头怪要掷雪团时双手会举向空中），可迅速靠近攻击，这样可以一举两得：一是趁狼头怪腾不出双手时杀伤狼头怪；二是海龟挪动了位置，使狼头怪掷出的雪团落空。

4. 第四关——停车场

在停车场，海龟首先遭到一些小喽罗的攻击，路边有红色油桶，一见冒烟时就要赶紧躲开，油桶冒烟会爆炸的。海龟向前走时要注意停泊的汽车，有的汽车里藏有持枪的敌人，会突然开车冲出来袭击，持枪敌人跳下车后会开枪射击。有的敌人躲在大货车内，一旦海龟走近会突然打开车门跳出来袭击。

走到车库尽头时，一铁门打开，从中飞出 1 只人头苍蝇怪物，在空中来回飞动，不停地扔炸弹。海龟要跳起避开炸弹并攻击人蝇，反复多次就可消灭这个怪物。

消灭人蝇后，铁门打开，艾培丽尔小姐就关押在里面，海龟救出艾培丽尔小姐，乘坐汽车继续追击史莱特。

5. 第五关——追击

海龟追击到桥上，与敌人展开激战。一群蓝衣蒙面人持匕首围攻海龟，或刺或掷，紧接着上来一群持梭标的红色蒙面人，远远地就将梭标掷过来刺海龟。这一场混战敌人多，攻击力强，是一场危险性大的战斗。对敌人掷来的匕首或梭标可用兵器打掉。在混战中还要注意右边，有一辆汽车会突然冲出来。还有 3 个持大铁锤的红衣蒙面人，一上场就气势汹

汹直奔海龟，呼啦啦地把铁锤砸过来。从地下还会突然冒出3个小矮人围攻海龟，紧接又会上场一些小喽罗拦截。在这一关中，敌人特别多，前几关出现过的敌人在这一关中几乎都有。

有3个举重型炸弹的敌人上场，一见海龟就把炸弹掷过来，海龟要及时避开这一攻击。接着冲出很多骑摩托车的敌人，横冲直撞，好不厉害。对付敌人的摩托车不可正面迎战，摩托车冲过来时要闪到一边躲开，然后跳起从后面踢倒敌人。敌人的摩托车还会排成一横排冲过来，要注意避开。在这一地区危险大，要快速冲过去，不要与摩托车缠斗。冲过摩托车阵后又会遭众多的小喽罗的围攻。

来到有3个下水道盖子的地方。突然会跳出2个蒙面人举着巨大的盖子向海龟掷过来。这一击力道极大，非同小可，要赶紧躲开。杀死这2个蒙面人后，从第三个下水道中又跳出1个蒙面人，同样举着一个巨大的盖子掷过来。消灭了这个敌人后，海龟便追击到了高速公路上。

在高速公路上，海龟脚踩滑板飞速前进，这时空中出现数个飞行物向海龟射击，并不停地扔炸弹。海龟要冒着枪林弹雨冲上去，跳起来攻击，最好冲到飞行物的前面，然后跳起来反身攻击。飞行物被多次击中后就会爆炸消失。接着又会有一些持梭标的敌人踩着滑板从后面追上来。最后再消灭2个飞行物就可过关了。

6. 第六关——发电厂

史莱特被海龟打得节节败退，狼狈不堪，忽生一毒计，劫持了海龟们的老鼠师傅，作为人质关押在一个发电厂内，妄图以此要挟海龟。这一关开始时可见到几个小喽罗抬着全身

被捆绑的老鼠师傅走过。

海龟追到发电厂，首先受到从洞中爬出来的老鼠的攻击。发电厂内装有电弧放电装置，间歇放电，放电时形成一道电弧墙，被电弧击中会损失生命力，要看准停电的瞬间走过一个一个电弧放电装置。接着会出来3条机器狗，机器狗吐出一串串电弧圈攻击海龟，经过窗下时，有敌人破窗而出袭击。

一阵震动之后，遁地机从地下冲了出来，门开后，从里面飞出4只机器马蜂，口中吐出一道道激光，厉害非常。4只马蜂在空中飞来飞去，要击中不太容易。消灭4只马蜂后又会出来4只，这是些很令人讨厌的敌人，消灭这些马蜂要有耐心。

遇到机械手迎面射击时，要从空隙中冲过去，不要勉强去击毁机械手。如被机械手击中，海龟会损失生命力且会后退一段距离。冲过机械手区域后，可见到老鼠师傅被绑在铁架上，从旁边走出来一个巨型机器人，手持枪。机器人力大无比，但行动笨拙。海龟要发挥自己身小灵活的长处，巧妙地跳跃攻击，以己之长克敌之短。攻击机器人要靠近，否则，它会开枪射击，但靠近了机器人，也要小心它用枪托击人。机器人被多次击中后会爆炸消失。海龟救出老鼠师傅后，乘胜追击。

7. 第七关——街上

这一关出现了一种新的敌人——驼背人。驼背人的武功高强，拳击尤其厉害，还可腾跃，掷飞镖，生命力很强，多次被击中才会毙命。在这一关里，驼背人很多，是一大劲敌。这是被史莱特一伙坏人占住了的街道，街上公然挂着“一日一恶”的标语牌。

走过日本式的纸板房时，要小心敌人从地板下跳出来袭击，地板下还装有竹刺机关，会突然向上刺出来。竹刺一连有好多个，每个竹刺的距离是一定的，海龟要看准位置，选安全的地方落脚，一段一段跳过去。

海龟来到一空地时,可见到墙上隐约如画的2只老虎。这不是纸老虎，一旦海龟走近，猛虎就会窜出来伤人。老虎从屏幕的一边窜出来，向屏幕的另一边冲出去，过一会儿又会冲进来，位置变化不定，行踪难以捉摸，如此窜来窜去，很难对付。海龟要判断准老虎出来时的位置，待其出来后立刻迎头痛击，如此多次击中就可杀死老虎。接着又会出来几只机械蝎子，蝎子的长尾巴像一条鞭子，可以抽人，也能射出子弹，要攻击蝎子的头部才能击毁它。接着又会出现众多的驼背人和小喽罗，一场混战后，消灭所有的敌人来到街的尽头，在那里将与敌头目展开一场激战。

这一关关尾的头目是一个手持长把大刀的古代武士，舞起大刀来八面威风，头可飞离身体击人，很恐怖的。尽管这个敌人外表强大，但消灭它并不太难。打倒武士后，地下室的暗门打开了，海龟跳入地下室，一个巨大的球形动力机出现在眼前，这是史莱特的巢穴！

8. 第八关——匪巢

匪巢内防守极为严密,先是出来一些掷回旋镖的敌人,接着是成排的机械手向海龟射击，然后出现电弧装置和激光发射器挡道。这一关中敌人还使用了一种新式武器——冷冻机，冷冻机能吹出零下几百度的冷冻气体，一下就可把海龟冻成冰块，动弹不得，要过好一会儿才能复原，每被冻住一次会损失生命力。冷冻机起初是单个出现，接着便是成排成队地

出现。海龟必须看准位置跳跃过去，否则会被屡屡冻住，不但损失生命力，而且耽误时间。

打过冷冻机阵后，来到一机械手区域，这里的机械手不但多，而且还可灵活地左右移动，不断地射击，要巧妙地从空隙中穿过去。

从电梯上斜滑下时，后面会有一个巨大的钢球跟着滚下来，不要紧张，从容下到底层后，钢球自会滚走。下了电梯后立即遭到许多小矮人攻击，杀出重围后就可进入到基地的中心了。

在基地中心可看到一扇红色的门。门开处，出来一个红色巨人，手持一导弹发射器，射出的导弹可以追踪海龟，要小心用武器打掉导弹。在红门处有两道电弧，千万不能靠近，否则会触电而损失生命力。海龟与巨人战斗时要背向电弧门的反面，那样就不会被巨人打到电弧上去。

消灭红色巨人后，进入大门，来到一个大厅中。大厅的正前方有一巨大的光栅在闪烁，一个巨人从中走了出来。这个巨人武功高，力气大，一招一式都呼呼生风，巨人眨眼时，从眼中会射出两道激光，射到地上光火四溅。厉害！这个巨人被打倒后，变成 1 只精灵飞走。这时光栅上又出现一个怪影，影子由模糊而变得清晰，最后显出其真面目——魔头史莱特。

史莱特在它手下的喽罗被消灭后被迫出来应战，这是最后的决战，是正义与邪恶的决战。史莱特可分身变成 2 个一模一样的人，史莱特的拳脚功夫厉害，所用兵器是长剑，最厉害的一招是发射魔光。魔光分三路攻击海龟，海龟一被魔光击中就会复原，变成 1 只小海龟在地上爬，并失去 1 次生

命。史莱特有几次生命，杀死一个又会出来一个，在分身后，其中一个是假的，在战斗中被打落帽子的那一个是假的，是其化身。史莱特的化身与原形一样厉害，只是不会发魔光。这是一场恶斗，史莱特在海龟的猛烈攻击下渐渐支持不住了，最后倒地身亡。

史莱特被消灭后，巨大的球型动力机发出震耳的爆炸声，随即毁灭，海龟们取得了最后的胜利。

（三）攻关秘诀

1. 选关：在标题画面下，按住方向控制键下键不放，然后按单发 B 键：第一关按 B 键 1 次，第二关按 B 键 2 次，第三关按 B 键 3 次，余下几关以此类推。然后再按开始键进入游戏，就可以进入所选的那一关。

2. 增加生命：在标题画面出现后，先选好是单人玩还是两人玩，然后按下列顺序输入密码：

右，右，右，B，B，B，A，A，A

再按开始键进入游戏，就可使海龟的生命增至 10 次。



三、小飞侠

这是描述小飞侠到金字塔中探险的游戏节目，很受游戏者的青睐。小飞侠活泼可爱，上下飞腾，穿梭于险地，冲破重重障碍，力克顽敌，最终获得胜利。

《小飞侠》游戏除了有探险的刺激外，还有穿迷宫的乐趣。金字塔犹如一座迷宫，在这里穿行，有时一帆风顺；有时会误入险地，与众多的敌人大打一场，最后却又返回原处；有时在金字塔中绕来绕去，走了很远的路，穿过了很多密室，经过了千难万险，九死一生，却又回到了前一关的起点处，真叫人哭笑不得；有时通往下一关的路径有多条，每一条路径场景不同，别有一番乐趣在其中。

（一）操纵方法

这是一个单人玩的游戏，游戏开始时，小飞侠有 3 次生命，游戏中获得绿色小人时可增加 1 次生命。

A 键——跳跃。按单发 A 键可使小飞侠跳得很高，按连发 A 键小飞侠跳得低，在开启宝箱按连发 A 键可快速打开宝

箱，连发 A 键可把小飞侠定在空中。

B 键——使用脸谱，每按 1 次就用 1 个脸谱，同时发出 1 声响。

按单发 A 键使小飞侠跳起后，按“十”字的左右键可控制小飞侠在空中飞行的方向，并且用右键或左键操纵小飞侠之字形飞行要比直线向上飞得更高，这是一个技巧，游戏者要记住，在游戏中是用得着的。

按单发 A 键使小飞侠飞起时，再按住连发 A 键，可把小飞侠定住在空中，然后用左键或右键可操纵小飞侠在空中向左或向右运动。但要注意一点，小飞侠在这种形式的飞行中会慢慢地下降，而不会平行飞行。

游戏开始时，屏幕的上方有 3 组数字，分别表示为：

T60——表示时间。T 是英文 TIME（时间）的缩写，后面的数字表示时间的数量。游戏一开始，时间便一个单位一个单位地减少，当时间用完而小飞侠还未通过这一关时，小飞侠就会失去 1 次生命，屏幕上会显示出“TIME UP”的字样，表示时间用完了。如果通过了这一关还有时间剩余。则剩余的时间可以转化为分数。每一个时间单位相当我们日常时间的 6 秒钟。

M6——脸谱个数。脸谱是宝物，后面将详细介绍。每得到 1 个脸谱，字母“M”后的数字就会加 1；每用掉 1 个脸谱，数字就会减 1。

每打过一关，屏幕上会显示一些数据，告诉游戏者游戏的进展情况，例如：

1165450

ROUND　　4　　CLEAR

小飞侠图形×3

TIME　BONUS　4500

第一行的数字为小飞侠的累积分；第二行的文字告诉游戏者已打过了第四关；第三行小飞侠图形的数字表示小飞侠还有几次生命；第四行是时间奖励，即把这一关所剩余的时间乘以 100 转化为分数，并加到第一行的累积分之上。

小飞侠拾得汽球和钱袋等物可以得分。

（二）宝物介绍

在游戏中，小飞侠可获得很多宝物，有时必须使用这些宝物才能过关。小飞侠要想得到宝物，就要打开藏宝箱。藏宝箱有两种，一种深红色的，一种淡红色的。深红色的藏宝箱只要小飞侠跳上踩一脚就可以打开，淡红色的宝箱必须使用脸谱才能打开。

1. 钱袋：拾到可得分，得分的数目钱袋上有标明。

2. 时间贮存瓶：获得时间贮存瓶可增加 10 个单位的游戏时间。

3. 绿色小人：获得后可增加 1 次游戏机会。

4. 狮身人面像：获得后可打开一暗室的门，进入内可取得一些宝物，但有敌人把守，要小心。

5. 粉红色的眼睛：吃到后可得 1000 分。

6. 定格：P 是英文“PAUSE”（暂停）的缩写，获得可使敌人变成眼睛定格。吃到敌人可得分，但时间有限制，过了一会儿后敌人又会复活。在每一关的尽头都是一关卡，之中有众多敌人把守，要巧妙地利用定格宝物，即可顺利过关。

7. 增值：获得 1 个 B 字母宝物后，每得分就会增值 1 倍，

即得分乘 2，获得 2 个 B 字母宝物可使得分增值 2 倍，即得分乘 3，以此类推。

8. 气球：有时打开宝箱后是 1 个气球，吃到后得分，分值与挂在空中的气球一样。

9. 脸谱：这是小飞侠具有攻击性的宝物。最多可以获得 9 张，使用时，按 1 下 B 键（单发）即是使用 1 张，同时发出一声低啸，1 次使用 3 张时威力最大。

使用 1 张脸谱：小飞侠变成蓝色，可用跺一脚的方式打开淡红色藏宝箱。

使用 2 张脸谱：小飞侠变成粉红色，可以从藏宝箱（不论是深红色还是淡红色）的侧面直接打开宝箱取宝。

使用 3 张脸谱：小飞侠变成绿色，将画面内的敌人全部定格，变成粉红色的眼睛，可以反吃敌人。同时又具备有使用 1 张或 2 张脸谱时的功能。但使用 3 张脸谱的功能是有时间限制的，时间一过，威力消失，敌人又会复活。

当小飞侠进入另一画面却又带使用 3 张脸谱的功能时，在别的画面中不起作用，这时小飞侠仍是绿色，不能再使用脸谱，按 B 键无效。只有当小飞侠变色时才能再使用脸谱，小飞侠变色先回到粉红色，这时只具备 2 张脸谱的功能，再变回到蓝色，这时只具备 1 张脸谱功能，最后还原。变成粉色时，如使用 1 张脸谱，又可回到具有 3 张脸谱时的功能；变成蓝色时，如使用 2 张脸谱，又可达到使用 3 张脸谱的功能。

在攻打每一关的暗室时，脸谱不能被使用，显示脸谱数字的地方会被显示获得“B”字母增值宝物的个数所代替。

脸谱最多只能获得 9 张，要时常注意屏幕右上角的脸谱数字的显示。如果不小心获得了第十张脸谱，小飞侠将会被

关进一个布满敌人的密室——魔鬼屋。这里没有出口，敌人很多，只有躲过了敌人的攻击才能解脱出来。所以在获 9 张脸谱时要及时用掉几个。在密室里如果躲过了敌人，小飞侠便可逃出来，回到这一关的起始处；如果被敌人吃掉，则失去 1 次生命，也是回到这一关的起始处重新开始游戏。无论小飞侠能否逃出，所得的 10 个脸谱都会失去。

（三）主要敌人介绍

在金字塔中，小飞侠会遇到各种各样的敌人，有的穷凶极恶，紧追小飞侠不舍，有的数量众多，挡住去路。

1. 士兵：这是一种白色线条画成的敌人，数量多，从空中掉下来或从地下冒出来，有的则躲在藏宝箱中，待小飞侠打开宝箱时从中跳出抓住小飞侠。

2. 骷髅：会飞行，但速度不快，可以判断小飞侠的位置，进行拦截或追击。

3. 驴头怪：这种怪物头像驴，长着一对大耳朵，有一对翅膀，能在空中飞行，能追击与拦截小飞侠，身体较别的敌人大，是较厉害的敌人。

4. 龟背怪：这种怪物外有一个乌龟壳，下面有两只脚，能在空中飞行，且速度极快，能判断出小飞侠的位置并迅速发起攻击，可一下从屏幕的一端飞到另一端，是最厉害的敌人。

有些敌人是可以变化的，最初以士兵的形状出现过一会儿，以后开始变成各种各样的怪物，这些怪物在一定时间后还会变化。

5. 飞鸟：飞鸟能在空中飞行，动作较笨，但几只飞鸟排成一排时，就形成了一道屏障，威胁性很大。

6. 双钳怪：能在地上爬，也能在空中运动，但动作笨拙。

7. 火球：火球出现时数量较多，散乱在空中飘荡，是小飞侠在空中飞行时的障碍，稍不留心就会碰上。

（四）攻关过程

这个游戏由若干关组成，每一关都要通过金字塔中秘密通道，最后进入一封闭暗室，获取暗室内的全部红气球方可打开出口，从出口处进入下一关。无论是秘密通道还是在暗室中，都有大量的敌人围追堵截小飞侠，险象环生。

在游戏开始时，出现标题画面，小飞侠定于空中，按下开始键，小飞侠纵身跳下，进入金字塔。

1. 第一关

这一关场景是从左至右的横向延伸。小飞侠从金字塔最底层进入秘密通道。通道中到处有汽球和藏宝箱，小飞侠的首要任务是取得宝箱中的脸谱宝物。在飞过一高墙时，如果还未熟练掌握飞行技巧，可先飞到高墙前的矮墙上，然后再飞过高墙。高墙下的宝箱中有一绿色小人，要取得。暗室的入口是在密道的尽头的左上角。进入暗室要在前面的平台上跳起至空中，然后按住连发 A 键，将小飞侠定在空中，再按右键，这样小飞侠就可平行飞行至入口，进入暗室。

暗室是封闭的，里面挂满了气球，小飞侠必须取得全部的汽球后，出口才会打开。在这固定的空间里却布满了敌人，小飞侠既要取气球又要躲避敌人，具有一定的难度。在这里面不能使用脸谱发挥威力，遇到敌人只有躲避。但每一关中的暗室内都会出一个“P”字母定格宝物。圆币形定格宝物出现后四处乱飞，小飞侠要巧妙地捕获，但时间不宜太早，当

敌人全部出现时再捕获定格宝物，这时敌人全变成粉红色眼睛，小飞侠要利用这一短暂的时间尽可能快地取气球，因为这样的机会只有一次。在暗室内还会有“B”字母增值宝物，也要抽空捕获。敌人是一个一个出现的，一般是从顶部冒出，开始是士兵从顶层跳下来，一落到底层即变成其他怪物来追杀小飞侠。小飞侠一进入暗室，在敌人还未出现或还未变化前，就应迅速地取气球，要抓紧这一机会。取完气球后，暗室出口打开，这时还不能太乐观，因为这时敌人已处于最强状态，四处追杀小飞侠，小飞侠必须躲开敌人的攻击飞向出口。

2. 第二关

这一关是从上至下延伸的纵向场景，比较容易通过。如果不取两边的宝物，可纵身往下一跳，然后在小飞侠急速下降中操纵他顺利从通道中通过。至底部时要迅速通过一个狭口，在这里稍一迟疑就会出现一个敌人把守，那时就不易通过。通过这个狭口就可从左下角进入这一关的暗室。

在这一场景的中间，有一个用石块堵住的入口，入口前有一淡红色的藏宝箱，这个宝箱中有一狮身人面像，获得后旁边的入口即打开。此入口通向一密室，内有 4 个藏宝箱，其中分别藏有钱袋、气球、时间贮存瓶和脸谱。这个密室内有敌人，所以取宝动作要快，要是被敌人堵住，那就会增加一场战斗，甚至难以脱身。因为这一密室中无任何平台，小飞侠无处可藏身。

这一关的暗室，入口在上，小飞侠可先从上面开始取气球，按住连发 A 键，小飞侠即可以平行横飞。其他与第一关差不多。

3. 第三关

这一关是从左至右横向运动的场景，场景中除了平台与墙外，还有树。这一条秘密通道有上下两条，出口在下面那条通道。但通道中间有一藏宝箱正挡住去路，必须使用 2 张脸谱才能打开。如果没有脸谱，只好回去寻找。上面那条通道是条死胡同，尽头堵满了藏宝箱，可取得很多宝物，但敌人也多，一进去取宝就会被众多的敌人堵在里面，必须使用 3 张脸谱，将敌人定格才能冲出来。

第三关的暗室与前面的差不多，没多大特色，但敌人要比前面的厉害得多，要小心对付。

4. 第四关

这一关要经过几条秘密通道，首先是一条横向延伸的通道，接下来又是一条横向通道。通道的尽头有两个出口，一个在上，一个在下，两个出口都可通向暗室，但下面的那个是条捷径，上面的那个要走很多弯路。这一关中场景由几条通道组成，犹如一座迷宫，要选择正确的路线才能顺利出关(图 8)。

在通道之中有火海出现，落入火海即死，小飞侠只能在空中飞行或到空中平台跳跃。下面断断续续有些砖地，有几个地方的砖地跳下跺一脚会出现奇迹。在火海出现前的第一块砖地上有宝箱，甚至还有“P”字母定格宝物；在火海中间与最后一片火海相接的砖地上各有一条暗道，在砖地上跺一脚就会露出来，但千万不要进去。这里一条是通向魔鬼屋的，另一条是通向一间密室的，在里面战斗一场冲出后却又回到了这一关的起始处。

魔鬼屋是一间封闭的小石屋，里面没有出口且布满了敌

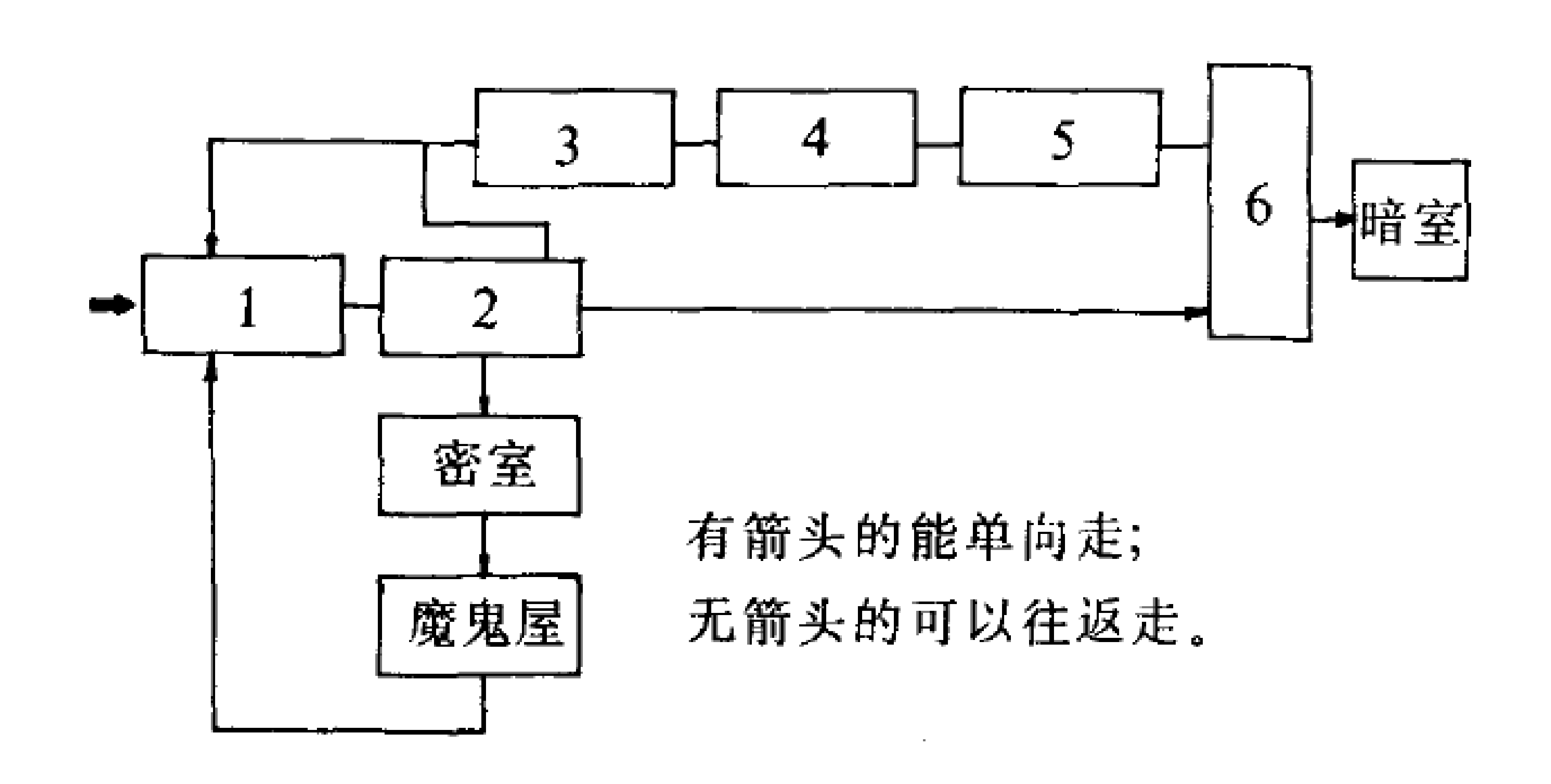


图 8　第四关场景示意图

人。小飞侠在魔鬼屋中没有任何反抗能力，唯有躲过敌人的攻击，呆到一定的时间后才能逃出。在屏幕上方中间有数字显示，开始时为 49，以后小飞侠每跳 1 次，数字就减 1。当数字降至 0 时，小飞侠就可以从困境中解脱出来。当不幸进入魔鬼屋时，不要着急，躲在某个角落里，按连发 A 键拼命地跳，待敌人寻到这里时，再换个地方如法炮制，使用这一方法便可很快逃出魔鬼屋。逃出魔鬼屋后，小飞侠会失去先前已得到的脸谱，且回到这一关的起始处。

进入场景 6 后，记住通向暗室的入口在中间，如果从顶口上的通道进去或从底下的通道口进去都将返回到原处。

在 3、4、5 通道中还有一些岔道，最好别去走，如果为了增加探险的乐趣，走走也无妨。岔道会把小飞侠引入各种暗道秘室中去，但最终总是可以出来的，只是增加了和敌人战斗的次数。

最后暗室中的气球分布要比前几关复杂一点，在取气球

时增加了难度。

5. 第五关

第五关场景由纵向通道和横向通道组成。开始时是从下至上的纵向场景，这一场景有火海，也有横在空中的火柱，一碰即死。这里的地形复杂多变，向上腾飞时要找好落脚点，有时在落脚点处正好出现一个敌人，应立即跳开；当跳在两个上下平行的平台之间时，要采用“之”字形飞行技术才能跳到上一平台。“之”字形飞行技术即跳起在空中时改变运动方向，如图 9。

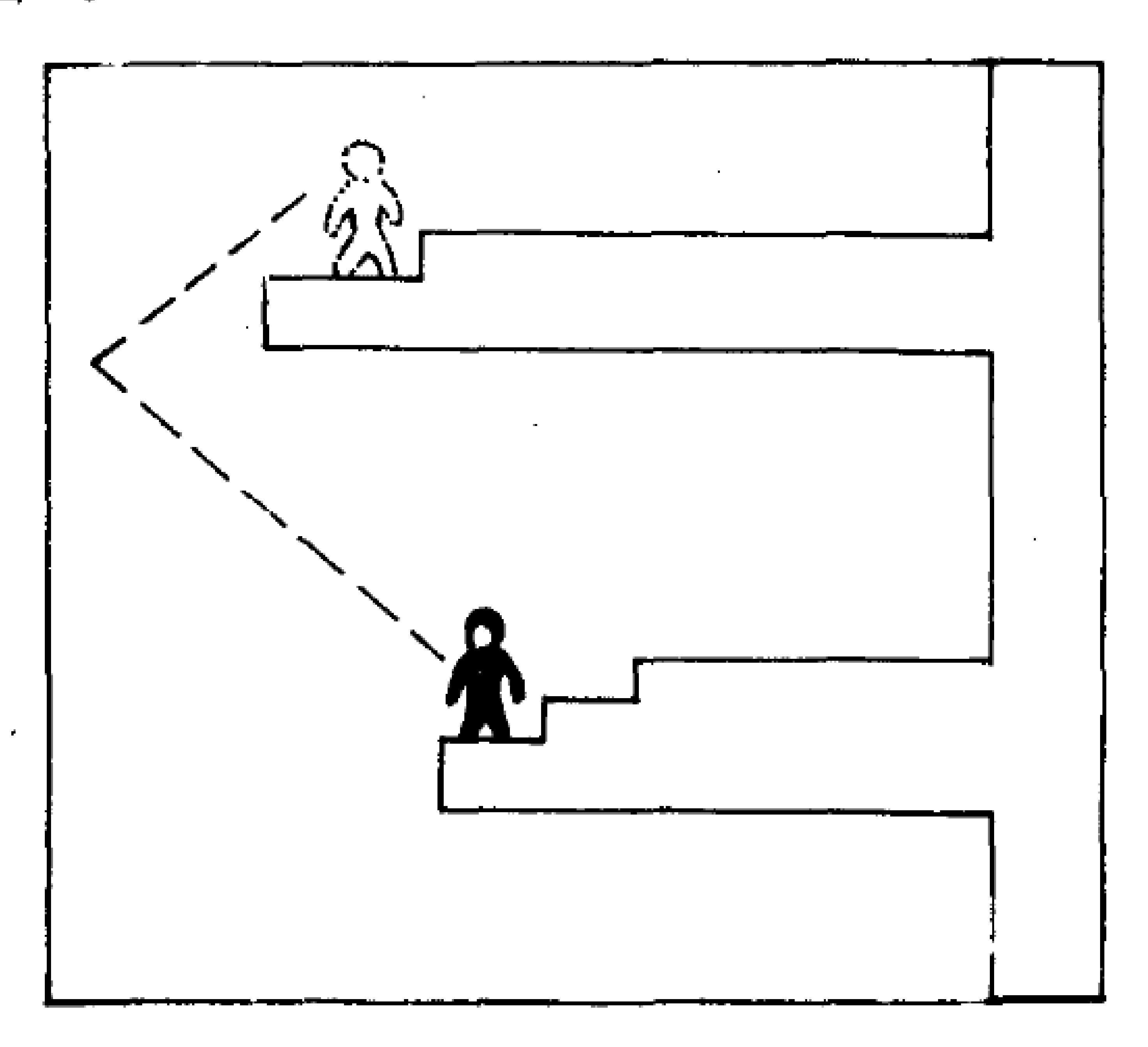


图 9 “之”字形飞行

这一技术在向上腾飞的纵向场景中常用，有时甚至一跳要拐多次，如不掌握好这一技术就难以过关。在纵向通道的出口处很狭隘，有 3 个平台横挡着，上面摆着 2 个藏宝箱，千

万别去打开，因为其中有一个藏着敌人的一个士兵，一打开就会被捉住，前功尽弃。在这里要快速通过，否则会出现很多敌人把守。如果快速通过失败，就只好使用 3 张脸谱将敌人定格，然后抓紧时间通过。

从这一暗道进入到横向通道中，布满头像石柱，场面很漂亮。小飞侠是从中间进入这一场景的，要注意出口在左边，右边是死胡同。右边形状如一口袋，一旦进入非使用 3 张脸谱将敌人定格不可。

右边由头像石柱构成一个个深沟，底部有宝箱，不可去取宝，不能落入沟里，否则敌人很快就会封锁顶部，让小飞侠出不来。明智的办法是快速而准确地从石柱顶跳跃通过。

第五关的暗室内无任何平台，气球分四路垂直悬挂。垂直跳起时取不到最上面那个汽球，必须用“之”字形的腾飞技术，一路一路地将气球取完。由于暗室中无平台，小飞侠无处躲身歇息，要一鼓作气取完。如果敌人全部出动后，要取气球就很困难了，当然同样可获得“P”字母宝物使敌人定格 1 次。

6. 第六关

第六关开始时是一从下至上的纵向场景，地形复杂，难度很大，敌人更多了。小飞侠从底部进入这一场景，底部连着摆有很多藏宝箱，但不能去取宝，要迅速腾飞。在这里稍一耽搁就会有大批敌人涌来围住小飞侠，那就厄运难逃了。这一关地形复杂，有火海，有火柱，空中平台十分狭小。停落平台时落点必须准确。有的地方上一级平台比下一级平台凸出很多，要用“之”字腾飞技术才能飞上去；有一个地方十分狭窄，正好只容小飞侠通过，而下一级平台与这个狭窄通

道又不平行，要飞过去实难，非有八九次试飞是难以通过的；还有一个通道口狭窄且长，要做几个“之”字才能飞上去。这一场景出口处在右边中部，要注意寻找，出口处有 3 个敌人守着。找到出口处后不要急于冲过去，而要先向上飞腾，把敌人引开，然后趁机迅速通过。经过这个出口，来到一火海上面。这是一个横向移动的场景，按住连发 A 键不放，使小飞侠在火海横飞而过，尽头即是暗室的入口。

这一关暗室的构造较复杂，特别是右上角平台上的几个气球不好取，小飞侠可先取容易取到的气球，然后捕获“P”字母定格宝物定住敌人，再取较难取的气球，这样就可顺利过关。

7. 第七关

首先是从左至右移动的横向场景，下面是较高的平台，上面是火柱，有的地方几条火柱连在一起，腾飞跳跃时要小心。经过了横向场景，从暗道进入由上至下的纵场景。这里有很多火柱，下降时要小心。接下来又是从右至左的横向移动场景，这里底部堆满了骷髅，气氛很恐怖。很多地方的通道口很狭窄，几乎每一个狭窄的通道口都有几个敌人把守。通过时要快，在敌人未出现时即通过，稍一停顿敌人就会接二连三地出来了，这时只好使用脸谱将敌人定格才能通过，但脸谱的数量是有限的，非万不得已时最好不使用，留着应付紧急情况。

余下还有若干关，游戏者可记住下面几点攻关要点自己去探险吧！

(1) 无论在哪一个场景中，都要尽可能快地通过，不要与敌人纠缠，敌人只会越来越多，越来越厉害，一旦被敌人

缠上了就难以脱身。特别是在狭窄地带，更不要与敌纠缠，而是要快速准确通过。

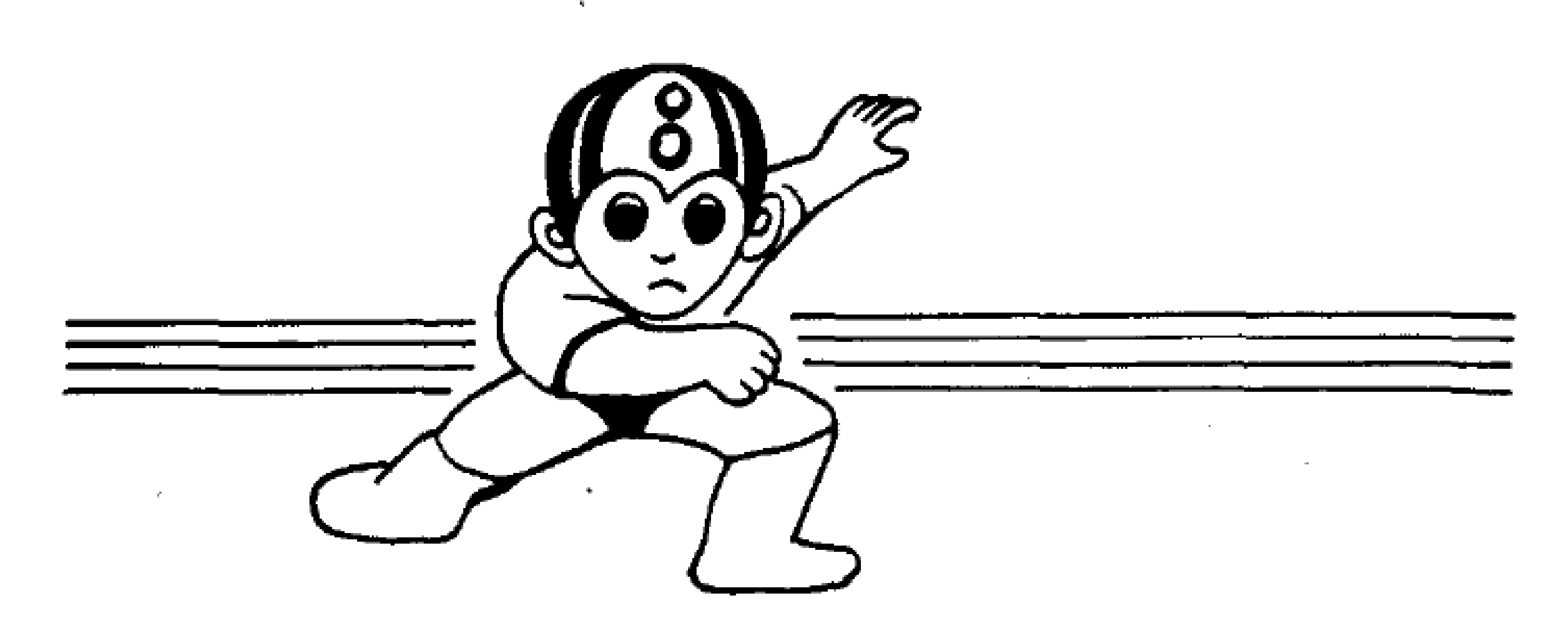
（2）在第六关以前，使用3张或2张脸谱，一路可顺利快速地打开藏宝箱取得宝物，虽然用了一些脸谱，但很快就可补回来，不必吝啬。当小飞侠脸谱下降至1张或2张时，再按1下B键（使用1张脸谱），又可使小飞侠恢复到有2张或3张脸谱的功能。但到第七关以后，就要注意脸谱的使用，不到万不得已最好不使用。

（3）当垂直上升跳腾时，要呈“之”字上升，这样可以飞得更高些。

（4）敌人很多时，可迅速前进或后退一段距离，敌人一出画面就会消失，这是摆脱强敌的好办法。

（5）攻打暗室要抓住两个机会：一是一进入，在敌人还未出现或不强大时尽快取气球；二是捕获“P”字母宝物使敌人定格时要尽快取气球。只要抓住了这两个机会，再难攻打的暗室也可以突破。

四、洛克人一代



这个游戏描述一个小英雄洛克战胜6个各身怀绝技的机器人的故事。整个游戏分成6关，每一关关尾是机器人。洛克每打一关都要冲破重重障碍，与敌人展开殊死的搏斗，最后战胜关尾的机器人。整个游戏场景变化多，背景漂亮，小洛克的形象尤其可爱。

（一）操纵方法

这是个单人玩的游戏。游戏开始时，洛克有3次生命，每次生命的生命力用一条彩带显示在屏幕的左上角。

游戏开始后，会出现一个选关的画面（见50页）。

每一个方框内是该关关尾的劲敌——机器人，可任意选择从某一关开始，用左键或右键可进行选择，被选的敌人的方框会闪亮，按开始键即可进入该关开始游戏。中间的英文意义是：选关后按开始键。

	CUT	GUTS
ELEC	SELECT STAGE PRESS START	ICE
	FIRE	BOMB

当洛克的3次生命用完后，游戏中断，出现字幕：

GAME OVER

0019800

CONTINUE

→ STAGE SELECT

其中CONTINUE项是接关，STAGE SELECT项是选关，可用选择键移动前面的箭头选择，然后按开始键进入游戏。如选STAGE SELECT项，游戏将回到前面的选关画面，重新选关。

各键的功能：

A键——跳跃；

B键——攻击、射击；

用十字键可控制洛克向各个方向运动和上梯、下梯等。

选择键——按一下暂停，再按一下恢复游戏。如果洛克正在下梯子，按下选择键就会快速降落。掌握这种快速下梯

子的技巧在游戏中很有用。

每一关洛克都要先扫清很多障碍，最后到达一密室与机器人决战。如果洛克在中途牺牲，接关就从牺牲的那一段开始，而不要返回到游戏的起始处。

每过一关，屏幕会显示有关洛克得分等情况，再回到选择人的画面，这时被击败的机器人的那一格就是空白了。

（二）宝物介绍

洛克可获得的宝物很多，这里介绍关键性的几种。

1. 小血瓶：得到后可增加生命力 2 格。

2. 大血瓶：得到后可增加生命力 6 格。

3. 小人头：得到后可增加 1 次生命。

（三）主要敌人介绍

这里介绍的六大机器人(图 10)是每一关末尾的劲敌，对它们有所了解，以便决战时能顺利打过。

1. 剪刀人(CUTMAN)：这个机器人头上有一把剪刀，攻击时剪刀嚓嚓作响，先声夺人，剪刀可跃起撞人，头上可飞出许多剪刀来剪人，跳跃腾挪快速。

2. 管道人 (GUTSMAN)：管道人力大无比，横冲直撞，动作快速，是一个很难对付的敌人。

3. 火焰人 (FIREMAN)：火焰人的主要攻击方式是掷出一团团火球袭击洛克，同时能灵活跳跃撞人，改变方位掷火球。

4. 闪电人(ELECMAN)：闪电人的攻击方式是掷出一个个网状电弧袭人，杀伤面宽。闪电人是一个好斗的机器人，总

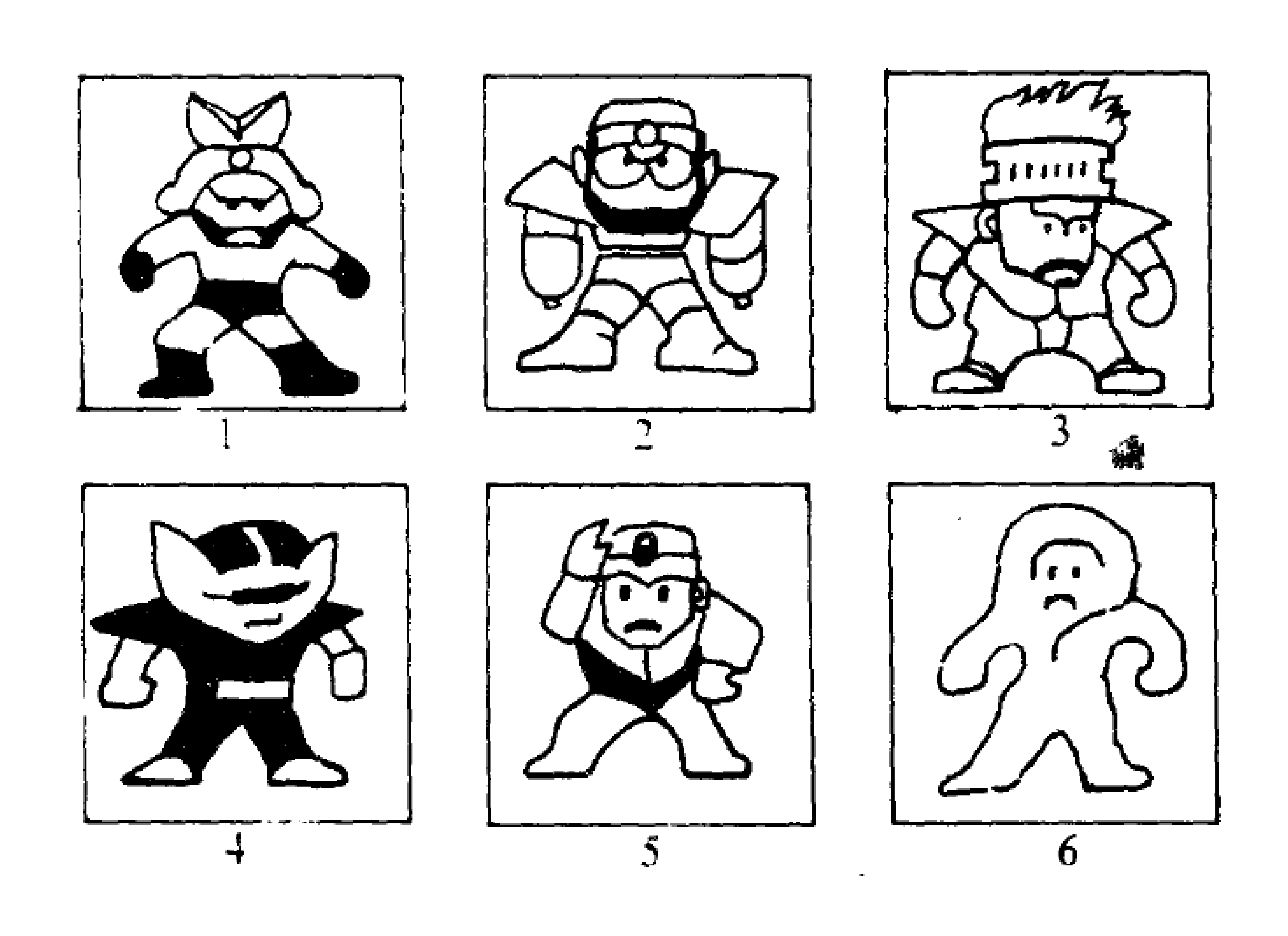


图 10　六大机器人

是不停地主动攻击。

5. 炸弹人（BOMBMAN）：炸弹人能腾跳起来雨点般地扔炸弹，攻击凶猛快速。洛克要跳起才能打到它，跳起攻击几次后就可将其消灭。

6. 冰块人（ICEMAN）：冰块人攻击方式是掷冰弹，身形笨拙但活动灵活，忽左忽右偷袭洛克。

（三）攻关过程

1. 第一关——剪刀人

洛克来到一砖墙下，刚一站稳脚就出现了几个飞行物攻击，飞行物的速度很快，要小心对付，弄不好在此处就会损失很多的生命力。砖墙上有甲壳虫，不时地打开甲壳向洛克射击，洛克要趁其开壳时一枪就消灭它。

走到尽头出现一架梯子，顺梯子向上爬，不时有敌人来攻击。洛克如被攻击失足摔下梯子也不要惊慌，洛克摔到下一层不会牺牲，可从该地继续进行游戏。爬到顶层时，有一个机械装置会射击出许多剪刀攻击洛克。在此处不可恋战，不要企图去击毁那个装置，要快速冲过去，这也难免会损失一些生命力。

在楼梯口的过道中有一些四足独眼吸盘，此怪物可翻滚运动，用撞击来攻击洛克。顺梯子爬到顶层又有一发射剪刀的机械装置挡道，要在其发射剪刀前赶紧冲过去，这样可免遭伤害。消灭几个飞行物后，可见到下一层有一个血瓶，到此处洛克的生命力所剩不多了，要赶紧取得这一宝物。接着一直向下，途中有圆球形状的飞行物攻击，圆球打开时向四处散射出子弹，杀伤面很宽。再向下走时，遇到大型独脚机器人横挡在路中，独脚机器人跳跃前进，用撞击的方式攻击洛克。独脚机器人体形较大，但并不可怕，消灭它有一个技巧：站在平台上不要跳下去，待机器人靠拢后再射击，这样可以轻而易举地击毁它。也可用另一巧妙的方法冲过去，那就是跳下去站到适当的位置，待独脚机器人跳起时从其脚下迅速跑过去，跳到对面的台阶上去。

进入第一道卷帘门后来到一通道中，通道的顶上和地板上都装有炮台。下面的炮台要击毁才能过去，上面的炮台射击时就只有躲过了。来到第二道卷帘门前，进入后来到一方形小室。洛克一进入方室，剪刀人立刻出来。头上剪刀喀嚓喀嚓直响，摆出一副威风凛凛的架势，先声夺人。剪刀人的头顶上可发射出一把把飞剪。剪刀人有与洛克同样多的生命力，右上有一色带表示，战斗中要注意剪刀人生命力的多少。

当剪刀人的生命力少于洛克时，洛克可冲过去硬拼一下，这样可以尽快地消灭剪刀人。如果少于剪刀人，就采取以保存自己为主的战术，灵活腾挪，伺机攻击敌人，而不要去硬拼。

2. 第二关——管道人

打这一关要有一定的技巧，否则难以过关。洛克来到一个废弃的矿山，这里到处是矿井。在前进的路上首先遇到头戴钢盔的人的阻挡。这个敌人平时静伏不动，洛克一来时便抓起钢盔射击，然后躲进钢盔里。洛克在其掀起钢盔时射击，即可消灭之。向右走时，来到一高坑边，坑上有一条动力带，上有一平台来回滑动，跳上去，平台将会带洛克到动力带区中。这里有好几层动力带，洛克要一层一层跳下去。从上一层往下跳时，要看准下一层正在运动的平台才跳，否则会一失足成千古恨。这地方是一个难点，过了这一地区，以后也就容易打过了。接下来是各种管道构成的复杂地形。最后来到卷帘门前，进入一方形秘室与管道人决战。洛克要在管道人一出现时立刻发动攻击，先发制人。管道人攻击又凶又猛，一旦被他攻击，洛克就没有还手的机会。

3. 第三关——冰块人

洛克来到冰天雪地中，在冰块上行走洛克会打滑。这时出来一些机器人拦截洛克，要跳起来射击机器人的头部，这样可一下就消灭机器人。如果只击毁机器人的下半身，上半身还会在空中飞行射击。

跳入水中后，水底有放电圆盘，不要触及，可在水底的石墩上跳跃前进。水中有鱼，曲线向前游来，能躲就躲开，躲不开就要及时射击将其击毁。上岸后来到一砖窑前，砖窑的下方有一宝物，右边有一圆洞，从此下去掉入一水池中，池

底有放电圆盘攻击洛克。洛克必须跳上左上角的出口，从水底到左上角的出口处无固定平台，只有一些时隐时现的平台在墙上出现。洛克可观察一下，了解平台隐现的位置和规律后再跳。从水底到跳过这些平台是过这一关的难点。水池底部的放电圆盘最令人讨厌，总是在不断地放电攻击洛克的脚，消耗洛克的生命力，很多游戏者打到此处就被难住了。在这里既要躲避放电圆盘又要跳上平台，实在不易。打过此处，跳到左上角的出口，顺垂直通道下去，再打过几道拐弯口，来到卷帘门前，进去后就是同关尾的头目——冰块人决战了。

4. 第四关——炸弹人

洛克来到高耸入云的建筑物上，在建筑物之间跳跃前进，有蘑菇状机械装置蹦蹦跳跳出来攻击洛克，洛克要跳起来将其击毁。这时，又会出现从下方射上来的炮弹，到空中炸开散成 4 枚炸弹，落地开花，炸成一片。在一个三级台阶上，左边的平台上有 2 个血瓶，血瓶与建筑物都是白色的，要注意辨认，不要错过了。走到右端爬梯子时，可见 4 只甲壳虫守着 1 个血瓶，洛克必须爬上梯子将甲壳虫消灭了才可去取宝物。洛克在梯子上如被甲壳虫射出的子弹击中就会掉下梯子身亡。爬到上面时，这里有一个手执盾牌的机器人拦截，不停地向洛克射击，并用盾牌挡住洛克的子弹。洛克在其放下盾牌、准备射击时立即开火，就可消灭这个敌人。接着空中又会出现一些飞龟攻击洛克。飞龟肚内有炸药，被洛克击中后会爆炸，所以千万不可靠近射击，否则飞龟爆炸后会被伤及。在过平台区时要小心，空中有圆形飞行物射击，下面是尖刀丛，如在跳跃时被击中，洛克就会摔下尖刀丛失去 1 次生命。过平台要在消灭圆形飞行物后，或在圆形飞行物飞过

后的空隙，快速而准确地跳过。跳过平台可见到一执盾牌的卫士看守着一小人头像，这种增加生命次数的宝物是很难有的，必须夺得。然后从原路退回，至卷帘门处。这里有一盾牌卫士看守，打过去，进入洞内。再向下是一个很长的向下的深洞，中间有梯子，洛克顺梯子下去时会遭到一些方形怪物的攻击。在这里可使用以下技巧：连按 2 次开始键，洛克就会快速掉入密室，避开了敌人的攻击。

洛克一进入密室，入口就被封住了，洛克已无退路，只有拼死一战。炸弹人一出来就猛冲猛打，不断地扔炸弹。洛克要避开它的炸弹攻击然后巧妙地反击，几次击中炸弹人后就可取胜。

5. 第五关——火焰人

洛克开始从一“S”形 3 层楼上走下来，楼中有转盘炮台向四周射击，可在其射击时将其击毁。下到第一层后向右走，道路断裂，断口下面是红色的血水，掉到里面会淹死的。洛克要小心地从断口跳过去。平台上有间歇喷出的火柱，从水中冒出 3 个红色的火人头来撞击洛克，要避开。经过一复杂地形后，可见到一架梯子，梯子的左边有 3 个增加生命力的宝物，取得宝物后再下梯子。下到底层，来到一断口，中间有两个石墩，石墩上都有喷火柱。下面是火海，空中有火人头飞来飞去，这是危险地带。洛克在跳过石墩时，一要跳跃准确，避免掉入火海丧命；二要提防被喷出的火柱烧着；三要躲开空中飞行的火人头的撞击。若是跳在空中时被火人头撞着掉入火海，那是再糟糕不过的事了。过了这一险地后，爬上一长梯，出现一些活动弧光圈。这里只有硬冲过去，损失一些生命力也是无可奈何的。再上一梯子，第四关出现过的

飞龟在这里又出现，要注意不可靠近射击。最后跳过几个小平台，来到卷帘门前，这里有两个喷火柱，冲过去就进入一条通道。通道内有旋转的炮台成扇形散射，这些炮台都装在顶上，无法击毁，只有快速冲过去进入第二道卷帘门。洛克来到一密室后，火焰人出来，掷出一团团火焰袭击洛克，且能跳跃撞击，这也是一个难以对付的敌人。洛克可跳起避开火团，然后伺机攻击。

6. 第六关——闪电人

这一关的场景是从下向上运动的，开始洛克要上几层楼。每一层楼都有一些扁圆形机器在来回巡逻，碰上就会产生电火花，一见洛克就会快速撞击过来。这些机器太矮，在与它们同一层楼时无法射击到，要在下一层楼时就向上射击。扁圆机器被击中后会暂时不动，洛克要抓紧这一时机迅速跳过去，冲过这一地区总是会损失很多生命力的。再向上，有两座电弧发射器间歇闪电挡住出路，要趁其停顿的一刹那冲过去。接着来到一架梯子前。在这里不可急于上梯子，如立即上梯子会遭到 6 个蓝色圆形飞行物的攻击，要站在平台上等一会儿，待这 6 个蓝色圆形飞行物消灭后就可放心爬上梯子了。这架梯子很长，爬到顶头，又出现一架梯子。此处同样有圆形飞行物出来，亦要将其消灭后再爬梯子。爬到顶头时，出现一空地，左上角和右上角都有一架梯子。空地上有 4 个时隐时现的小平台，如图 11。

这 4 个平台出现的顺序依次是 1、2、3、4，同时也依次消失。先出来 1 号平台，过一会儿出来 2 号平台，接着出现 3 号平台；在 3 号平台出现的同时，1 号平台就消失了，当 4 号平台出现时，2 号平台又消失；以下次序以此类推，屏幕上

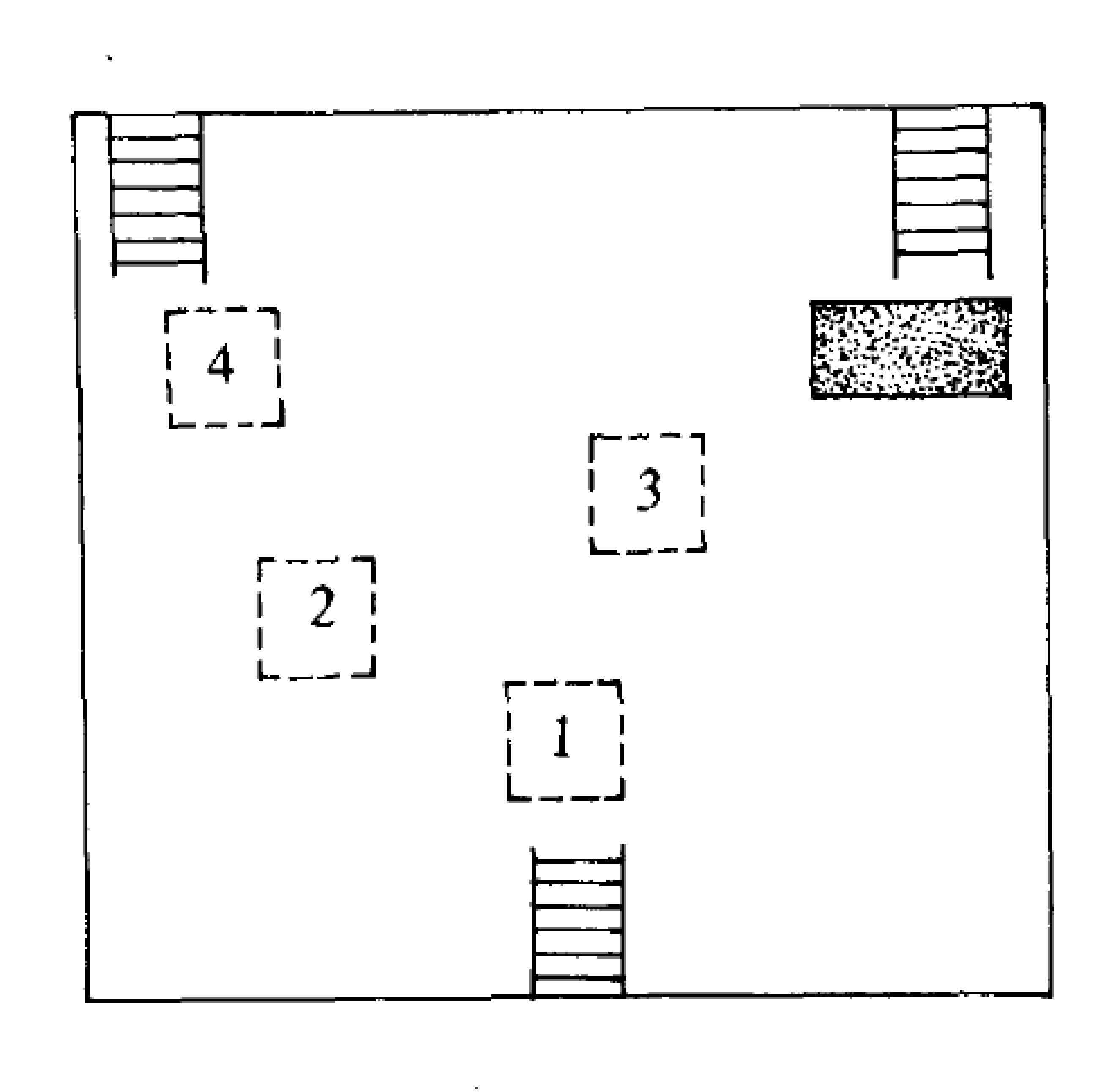
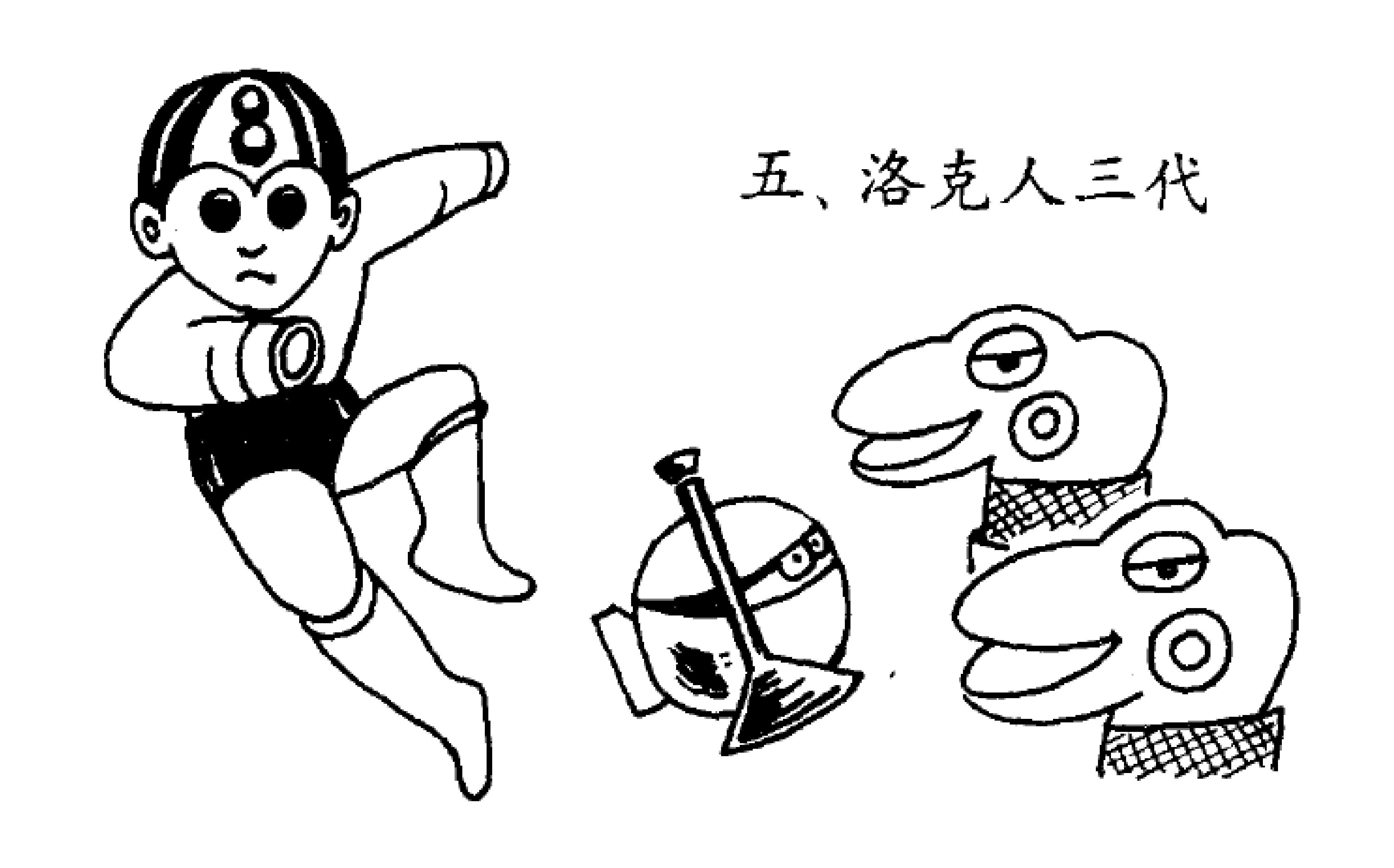


图 11　隐现平台

总是保持有两个平台。依此规律，洛克要在 1 号平台将要出来时立刻向上跳，这时 1 号平台正好出现，洛克也正好站到了 1 号平台上；接着第 2 号平台出来，待 2 号平台闪烁一停时立刻从 1 号平台向 3 号平台的位置跳过去，这时第 3 号平台正好出现，洛克站在 3 号平台上；再向右一跳就可爬上右边的梯子。用同样的方法也可跳到左边的 4 号平台上，爬上左边的梯子。顺序是：先上 1 号平台，再上 2 号平台，待 3 号平台闪烁一停，立即从 2 号平台上向 4 号平台跳去，正好站在 4 号平台上而爬左边的梯子。两架梯子都可达顶上，到顶后又出现 4 个时隐时现的平台，有了前面的经验，跳过这 4 个平台就不太困难。接着又是爬梯子，跳过一个小平台区域，可见两架梯子，两架梯子都可上去。左边的梯子有圆扁形放电机械，最令人讨厌；右边有电弧放射器间歇放电，同样危险。上了这一梯子后又出现了两架梯子，左右两边的梯子都有电弧发射装置拦道。右边的是一条死路；从左边爬到顶上，最后爬上一梯子见到卷帘门。门口有 2 个巨型机器人把守，机器人虽大，但不难消灭它们。进卷帘门后经过一条通道，到尽头有一架向上的梯

子，这架梯子很长很长，中间有很多的电弧装置。爬到顶层进入一密室，在那里与电火人进行决战。电火人一出来就连连掷出网状电弧袭击，洛克要小心避过，待电火人的攻势一过就要立刻反击，消灭电火人。



五、洛克人三代

这是一个单人玩游戏，共 8 关。小英雄洛克要到 8 颗行星上去击败 8 个恶魔。游戏曲折复杂，是目前青少年喜爱的游戏节目之一。

（一）操纵方法

在标题画面出现时按开始键，出现一选关画面：

电火光人	蛇人	针人
坚硬人	洛克人	陀螺人
双子座人	磁铁人	影子人

用左键或右键可选对手，被选中的对手的镜框的红珠会闪亮。再按开始键即进入游戏。

A 键——跳跃；

B 键——攻击，勇士爬在梯子上时也可攻击。

在按开始键暂停时，屏幕下方会显示出图形与字幕。其中，P 后的小方块表示洛克的生命力；小人头像后的数字表示

洛克的生命次数；E 字母桶后的数字表示洛克的能量，能量多，攻击力就大。

在左下角还有“NEXT”标志，这是调用机器狗的，其调出方法是：在按开始键暂停游戏出现上述画面时，左下角的“P”字母会闪烁，这时按左键，↓NEXT 会闪烁，再按 B 键，屏幕下方就会出现另一画面：

↓
NEXT　　　　RE|||||||||||

其中 RE 之后的小方块表示机器狗的生命力。用一次生命力减少，生命力全完后，机器狗不能再调用。再按右键，机器狗出来（按左键机器狗消失），接着按 A 键，这时就可以进入游戏。洛克变成红色，表示调用机器狗成功。屏幕左上角有一排小圆点表示机器狗的生命力。接着再按 B 键，机器狗就会从空间降落在洛克面前，注意机器狗落地的位置，这一位置也是弹跳位置，要对准。这个位置取决于洛克的位置，洛克在什么地方，机器狗就会降落在洛克面前。

机器狗调出来后即要使用，过一会儿不用，机器狗就会自行跳走。

请读者认真记住调用机器狗的过程，顺序错了是调不出来的。

机器狗的功能：调用机器狗主要是要利用机器狗背上的弹簧装置，洛克跳到机器狗的背上时，会被弹簧弹得很高，从而可以登上高台；有时走到绝壁下就无路可走了，只有利用机器狗才能跳上绝壁继续游戏；或是要上高台取宝物来补足洛克的生命力与增加生命次数等。

机器狗用完后就要将其退回原处，以免机器狗的生命力

受损。退回的方法是：按开始键使游戏暂停，出现有“RC”标志的画面，左下角有机器狗图形，再按左键，机器狗消失，接着按A键回原来的暂停画面，这时“NEXT”在闪烁，再按右键，这时“P”字母闪烁表示退出调用机器狗状态，再按A键便可进入游戏了。

调用机器狗与退出调用机器狗的过程都很复杂，游戏者要记住并熟练掌握。机器狗是必用的工具，否则游戏便无法继续下去。

此外，在通过低矮的通道时，洛克需要蹲下滑行才能过得去。滑行的操纵方法是，同时按下键和A键。遇到悬空的梯子时，可按A键跳起，紧接着再按上键，抓牢梯子。

（二）宝物介绍

1. 闪光丸：增加生命力。
2. 带圈闪光丸：增加生命力，相当于5个闪光丸。
3. 能量块：获得后加强攻击能力，可连续发射出子弹。
4. 小人头像：获得可增加一次生命。
5. 宝桶：击毁宝桶可得到宝物。

（三）主要敌人介绍

1. 电火光人（SPARK MAN）：电火光人手持电极棒，放出一个巨大的电弧团，浑身可向四周发射扇形散弹的光镖，是一个极厉害的敌人。

2. 蛇人（SNAKE MAN）：蛇人善于跳跃，腾挪灵活，并扔出一条条毒蛇攻击勇士，是一个特别难对付的敌人。

3. 针人（NEEDLE MAN）：针人可跳到空中向下射针，

落地时又会掷出长铁链攻击洛克。攻击针人时不可靠得太近，否则易被铁链所伤。

4. 坚硬人（HARD MAN）：坚硬人的袭人武器是掷铁镖击人，还可跳在空中猛扑下来罩人，砸下来时地动山摇，犹如发生地震，厉害！洛克在震动中不能活动，待平静后才能动。

5. 陀螺人（TOP MAN）：陀螺人外表似陀螺，动作敏捷快速，横冲直撞，能掷陀螺袭人，掷陀螺于空中分三路向洛克袭来，洛克要靠近攻击。

6. 影子人（SHADOW MAN）：影子人善跳跃，头上闪烁时会发射出十字光电飞镖旋转袭向洛克。影子人动作快速，冲撞也是其攻击方式。

7. 双子座人（GEMINI MAN）：双子座人可变成两个，两个都具有一样的魔力，跳得极高，能发射枪弹和激光束，激光束碰到墙面还可折射回来。两个人互相配合夹击洛克，常使洛克陷入险境，是很难对付的敌人。

8. 磁铁人（MAGNET MAN）：磁铁人的特点是有磁性，头上的磁铁产生磁场攻击洛克。

当洛克在最后的决斗中击败了魔头，这时会出现一个镜头，洛克腾升于空中，四面八方有白光球向洛克聚拢，之后，洛克恢复了全部生命力和体力，这时会出现字幕：

YOU GOT ____MAN. 你俘虏了××人，

如：YOU GOT TOP MAN，你俘虏了陀螺人。

在以后的游戏暂停时，屏幕下方的字幕会多了图形：

TO ||||||||||

这表示陀螺人的生命力，可用上键调出陀螺人。按上键，

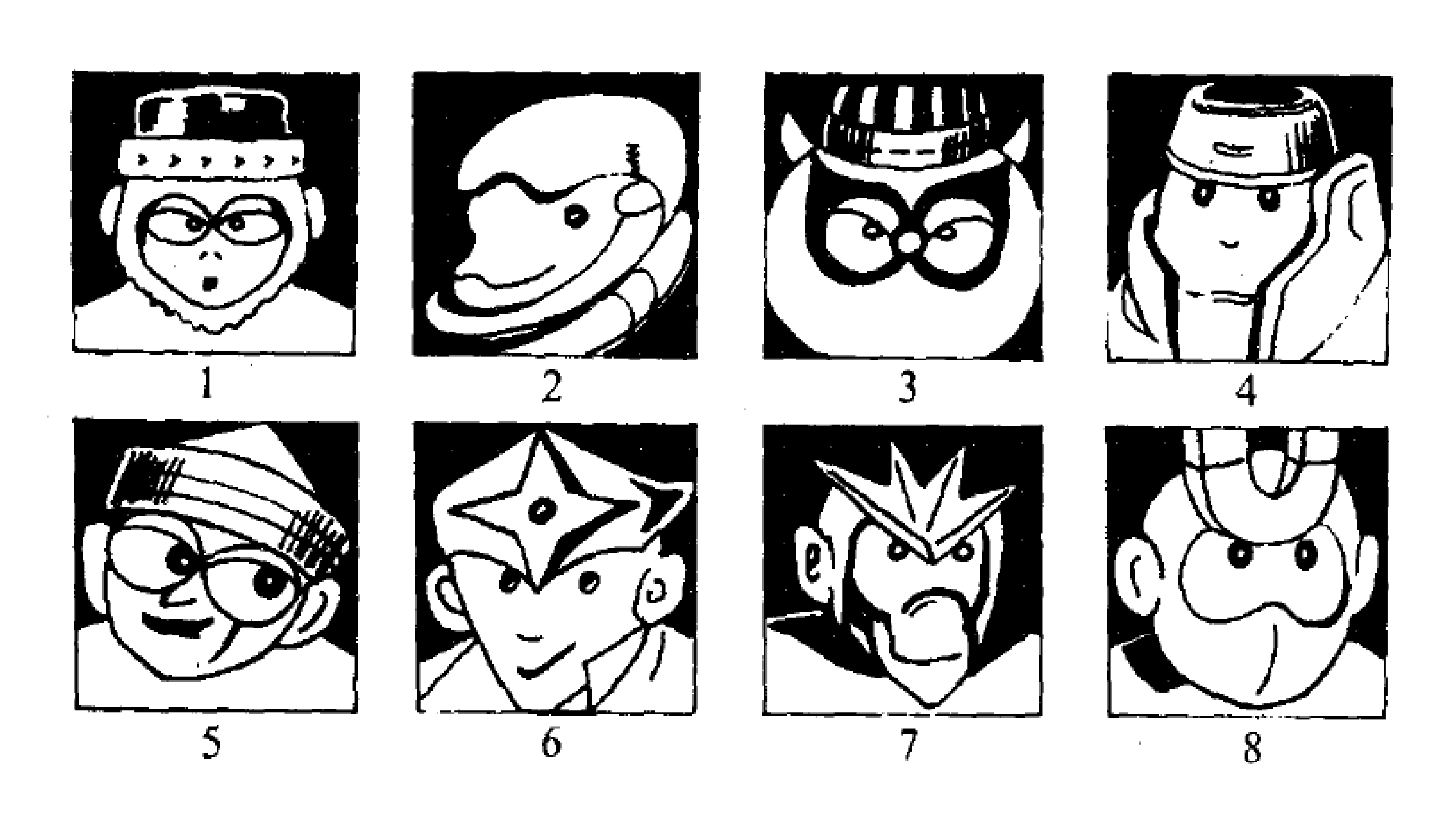


图 12　八大恶魔

当"TO"出现闪烁时就是选中了陀螺人，这时在左下角的"NEXT"处会出现一只陀螺，按 A 键进入游戏后，洛克具有陀螺人的能力，同时按下 A 键和 B 键时，洛克可在地面或空中旋转攻击敌人。

当俘虏了其他魔王后，用同样的方法可以调用其功能，使洛克具有多种功能。

（四）攻关过程

1．第一关——电火光人

洛克来到一动力中心，顺着 S 形通道从下至上。背景有很多马达和运动带在转动，首先遇到一个独眼怪翻跟头出来，消灭独眼怪后，爬上梯子再拐弯，前面有一移动的闪电装置不断地放射电弧。洛克要在其停止放电的那一时刻赶紧跳过去，在跳过去时要注意须与闪电装置的运动方向相反，这样

才不会受伤害。闪电装置的底座是不能碰的，若碰着就会因触电而损失生命力。

空中有一些插座怪物缓缓飞过，并不停地发射出扇形子弹攻击洛克。过了这一地区，可见到平台顶上有一大汉在甩动一个铁球，见洛克到来时便把铁球掷过来。洛克要在大汉甩出第一个铁球，而第二个尚未甩出时就跳起来将击其毙。

来到一断口前，断口中有 4 个平台，顶上有尖刀，洛克跳上平台时，平台会自动上移，如不及时跳开就会被平台带到顶上挤死。这 4 个平台都是移动的，如果被平台带到顶上或在慌忙中掉下深沟，都会使洛克失去一次生命。这里是一个难点，要跳过去要有一定的技巧。

在一个窄小的平台上有两道闪电装置在来回移动，洛克跳过去时难免触电，但不要触电掉下深沟。通过这一地方后，迎面一辆推土机开过来，要跳起来射击驾驶员的头部才能消灭它，一旦击中，就要赶紧退到梯子前躲一下，等推土机回过头去时再追上去射击。再向上走，遇到一独眼怪，消灭此怪可得到带圈闪光丸，补充生命力。

遇到一洞口时，洛克可从那里跳下去，落地后向右走，出现 3 个废料出口，上面不断有方块的废料掉下来。洛克走过时，如被废料砸中就会损失生命力。击毁废料块有时可得到宝物，其中有一些增加生命次数的小人头像与补充生命力的带圈闪光丸。不是每一包废料都藏有宝物的，要不断地击毁废料，宝物出现时要及时拾取，否则会被掉下来的废料包砸中的。过废料口的技巧是：按住右键和 B 键，一击毁废料便立即走过，这样就不会受到伤害。

滑过低矮的过道后，来到一断口，中间有几个小平台，空

中有数个电极块，能放电击人。如果洛克在跳跃中或在平台上被电极块碰中，就会被推下深沟。所以，在跳过这些平台前要先击毁那些电极块，否则十有八九会被这些电极块推下深沟。洛克一跳上平台，平台就会向上运行，顶上有尖刀，撞着就会失去一次生命。跳过这一险地后，来到卷帘门前，过了两道卷帘门后便来到了电火光人的密室。

密室中有一凸台，洛克一进去，电火光人便出来了。电火光人有着与洛克同样多的生命力，显示在屏幕的左上角。它手里拿着两根电极棒，一碰即放出电弧攻击洛克。电火光人还可向四周发射出光镖，杀伤面很宽。这是一个非常厉害的敌人，洛克要利用地形躲过敌人的攻击伺机射击敌人。

2. 第二关——蛇人

在阴森森的地下通道中，由绿色的蛇身构成了复杂的地形，到处有蛇头吐出火球来攻击洛克，但这些蛇头都是固定的，洛克可跳起来击碎蛇头。接着会出来一些白色怪物，飞快地跳出来攻击。上一梯子来到一小方室，前面的阶梯上每一级都有一个蛇头，同时向洛克吐火球，要快速上前消灭之。再上一梯子，可见到一个巨大的蛇头挡住了去路，蛇头出一串串火球，蛇的身子在不断地扭动，使洛克站立不稳。在攻击蛇头时要注意，洛克要把落脚点挪到最高点，此后再借势跳起射击，这样就可击中蛇头的弱点——蛇眼，否则是打不中的。这样反复几次击中蛇眼就可击毙巨蛇，蛇身就停止扭动了。

倒悬的蛇头同样会吐火球攻击洛克，空中的红色飞行物，实际上是一颗飞行的炸弹，落地就会爆炸。在倒悬蛇头处有两个带圈闪光丸，要取得以补充生命力。从右下角的梯子下

去后，突然迎面奔来一和尚，双手执一月牙状兵器攻击洛克，和尚能用兵器撑地倒翻跟头攻击洛克。消灭和尚后，爬上一架梯子，至顶时有一个甩铁球的大汉守在那里，可用第一关中介绍的方法消灭大汉。再向上，有两架梯子。顺右边的梯子上去，在一小方室内有两个带“?”号的木桶，击碎木桶，中间有两个带圈闪光丸，获得后可补充生命力。这架梯子特别长，顺梯子爬到顶上时，又遇一个巨形蛇头挡路，击毁它向前走时，又遇两个和尚来袭击，此时已是从地下来到了建筑物的顶上，只见蓝天白云，豁然开朗。再爬上两座建筑物，到右边时，从平台上跳过去，这种平台左右摇晃，要站在中间才稳当，否则会摔下去的。在跳跃时，空中还有一些白云状怪物，千万不要被其撞下去了。射击白云怪物时，白云怪物会变成一发炮弹射过来，再击中炮弹，炮弹就会爆炸毁灭。

再跳过一个平台区，来到卷帘门前，进入即到一间密室，内有一凸形平台。洛克一进去，蛇人就出来了。蛇人善于跳跃，扔出一条条毒蛇来咬洛克，很难对付。

3. 第三关——针人

在某城市的一座高楼顶上，一开始遇到 4 只刺猬，刺猬能够向四周发射背上的刺，而且能在地上滚动，最好从它的身上跳过去。走到顶头时有一架向下的梯子，下去后来到一个三层楼的地方，上层不通，下层也不通，只有从中层才能过去。中层有炮台射出巨大的红球炮弹。当炮台开启露出炮管时，立刻射击就可击毁炮台。从中层过去后来到一炮台区，重炮一座接一座，而且有马蜂会被飞来蜇人。过了这一地区，下梯子来到一狭窄的通道中，上有钢条间歇砸下，接着又出现由 2 条钢条和 3 条钢条构成的排阵，相间收缩与下砸，要

在钢条收缩时赶紧通过。在跳第二个平台区时（由 3 个平台组成），中间那个平台有钢条会间歇砸下，要小心跳过去。走到尽头，爬上梯子后，有一个巨型圆球状机器人跳跃着冲过来，洛克要跳起射击它的眼睛，击中就会毁灭。如果没击中，就要赶紧退下梯子，然后，再上去，这时机器人又回到了原处，洛克可再次攻击；如仍没击中，再退下梯子，避过机器人的攻击，然后又上去。这样反复上下，直至击毁圆球机器人。退下梯子是为了躲避机器人的攻击。

进入卷帘门后，针人跳了出来，针人可跳起向下射出钢针，落地时又可掷出长长的铁链攻击洛克。洛克要退远一点，以防被长链击中。

4. 第四关——坚硬人

一开始有蜂王飞来扔下蜂窝，蜂窝落地变成 5 只马蜂围攻洛克。消灭马蜂的速度再快也难免不受伤害，在有马蜂的地方，洛克往往会损失很多生命力。避开马蜂的技巧是：见到蜂王扔来马蜂窝时即回头走，将蜂王移出画面之外，再返身向前走时，蜂王即消灭，不再出来。采用这一技巧，可以避开马蜂的攻击。

埋在地下的铁箭一般是 3 枚一组，箱内有铁钳夹人，要小心。向前走，爬上梯子，进入土洞。这里有一高台，要调动机器狗才能弹跳上去。台上有一甩铁球的大汉，要小心其甩过来的铁球。进入土洞的深层，下阶梯后来到一宽敞的地方。这里有两只猴精，单手吊在洞顶，见洛克来时便跳下来攻击，猴精动作奇快，绕洛克的前后方向攻击，且打一下就走，缠着洛克不放，是一个最令人头疼讨厌的敌人。有时两只猴精一齐出动夹击洛克，更是招架不住。这是特别难对付

的敌人，千万不要与它们纠缠，要尽快硬冲过去，否则会损失很多生命力。冲到土洞尽头时有一架梯子，赶紧跳上梯子爬上去，不要磨蹭，猴精很快就会追上来的。

爬上梯子后，中途左边有一甩铁锤的大汉守在这里，身后有带圈闪光丸。如果洛克的生命力充满，可以径直向上爬，不予理睬。不过，经过了与猴精的那阵战斗，洛克难免会损失一些生命力，所以补充生命力还是很有必要的。要利用大汉甩出铁锤的间隙，冲过去消灭大汉，夺取闪光丸以补充生命力。

爬到顶上时，是一小方土洞，左边有一架梯子，但是有一个猴精守住，猴精攀吊在洞顶，虎视眈眈。洛克要冲过去，跳起，抓住左上角的梯子，迅速爬上去。这几个动作要连贯、快速、准确，因为洛克一行动，猴精就会从后面追来。如果稍有失误，就会被猴精缠住，那是极为可悲的。

来到一窄口时，可滑行过去。此后有推土机挡道，洛克击毁推土机后向前走，又会出现推土机。洛克只有向前攻击才有出路，如回头，后面也会出现一台推土机夹击。来到一叉道口，分上下两层洞，都可到达出口。上一层洞中有推土机挡道，但有一个能量块宝物可得；下一层有铁灰头挡道，但有 3 个闪光丸以补充生命力。下层低矮，要连续滑行才能过去，即按住下键和 A 键不放，便可连续滑行。

出洞后，有两组铁箱铺在路中央，同时空中还有马蜂攻击。在这里不能使用前面介绍过的技巧避开马蜂，因为来回走时，地上铁箱中的钳子一样夹人。只有硬冲过去了，损失生命力也是没有办法的，如果在这里犹豫不决，缩头缩脑，将会损失更多的生命力。冲到右端有梯子下洞，洞中无出口，有

一个持盾牌的武士出来。武士攻击时要跳起避开，然后从后面攻击，几次之后就可击败盾牌人，这时中间轰然洞开，出现一个口子。从那里跳下去，右角有一带圈闪光丸，这真是雪中送炭。补充生命力后向左走，下到一深洞。这里有一巨大的球形机器人把守。打过去后即可见到卷帘门。

进入密室后，坚硬人出来了，坚硬人掷铁镖，能跳起扑人，扑到地面时地动山摇，犹如发生地震一样，在震动中洛克站立不稳，不能动弹，这确是一个劲敌！

5. 第五关——陀螺人

洛克来到太阳能电极区域。有电极板在尘中飘动，开枪可击毁。接着有青蛙跳出，青蛙是很讨厌的敌人，静伏不动时，射击不到，只有在其跳起的一刹那射击才能将其消灭。

走到右端从一梯子下去，有一多级台阶，台阶的顶部有一矮人不断地放出旋转的陀螺沿台阶而下，洛克要安全地通过这个台阶，首先要消灭那个矮人。在梯子上下到与矮人平行的位置时向左射击就可消灭矮人。来到有两层楼的地方，下一层是通道；上一层有增加生命次数与补充生命力的宝物，但有推土机看守。洛克要到上一层去，必须调用机器狗才能跳得上去。

在一暗室中，右边有一高台阶，一只巨型猫守在这里。巨猫首先吐出 3 个红色皮球，球在墙壁之间滚来滚去，使洛克前进不得，且损耗生命力，要及时击毁。接着猫又会放出很多老鼠来，放完老鼠又放红球，这样交替进行，总是杀不完。显然，洛克的生命力是经不起这样消耗的，要尽快跳起来向猫头射击，击中几次后就可消灭它。这样的巨猫在后面还会出现一次。

在跳过 4 个小平台至左上角时，再一跳就要抓牢梯子向上爬，掉下去就会摔死的。

走到一断口处，上升和下降的巨大陀螺共有 6 个，像 6 个上升下降交错的电梯。跳过这些陀螺要看准各陀螺上升与下降的时机，小心跳过去。如果时机没看准，就可能被上升的平台带到顶端挤死或被下降的平台带入深渊。

陀螺人的密室到处都是太阳能电池板，洛克进去后，陀螺人出来了。陀螺的攻击速度特别快，能旋转撞人，掷陀螺攻击人。陀螺人撞击时可跳起避开，攻击陀螺人要靠近，这样子弹速度既快又密集。

6. 第六关——影子人

在大水坝内，红色的瀑布飞流直下，洛克站在坝基上向下跳，有一矮老头会向洛克扔炸弹。洛克跳下去后要立即躲到右下角避开炸弹，然后跳起射击，消灭那个老头。再向下跳，出现了讨厌的青蛙和推土机，打过后进入一封闭的小房间，会出现一个持盾牌的武士。消灭盾牌人后（参阅第四关消灭盾牌人的方法），密室的门自动打开。

洛克来到一桥上，会受到独眼机器人的夹击。独眼机器人身上有宝物（不是每一个身上都有），消灭独眼机器人并不难，洛克先前进一段，把独眼机器人引到桥上来，然后退到桥上将其消灭掉，如此反复多次就可加满生命力。

在行走时画面突然变暗，背景是深不可测的星空，这种变化由一白色飞行物控制。自右端出现，画面变暗，慢慢移至左端时消失，画面复明。黑暗的星空会反复出现几次。不可跳起去碰白色飞行物，否则会损失生命力。

癞蛤蟆是危险的敌人，洛克一击中它，它就会爆炸。因

此消灭癞蛤蟆时不能靠太近，否则爆炸时会伤及自己。在消灭癞蛤蟆后千万不要回头，一回头被消灭的癞蛤蟆又会出现。

有一瀑布将路冲断，中间有几个小平台，当洛克跳跃时，突然会出现一个怪人头飞过来。怪人头总是阻碍洛克跳跃，一旦跳上就会将洛克撞下深渊。在跳跃前必须小心消灭怪人头，但消灭一个立即又会出来一个。洛克要在第二个怪人头出来的那一瞬间赶紧跳过一个平台，然后静立在平台上，等怪人头飞近了再将其消灭。按此方法一步一步向前跳到对岸去。过这一地区是这一关的难点。

洛克一上岸就有青蛙来攻击，接着出来一只蜻蜓。蜻蜓不正面攻击，而是绕到洛克的后面进行攻击，返身便可将其消灭。再向前走几步便来到了魔头的门前。

影子人头上有一十字飞镖，闪烁之后便可发射出来袭人。影子人还可快速撞人，跳跃腾挪都很灵活，是个很难对付的敌人。

7. 第七关——双子座人

在南极夜晚的星空下，一片冰天雪地，白皑皑的冰块林立。洛克一来到这里，立刻就有敌人来截击：空中有独眼飞行怪扔炸弹，水上有企鹅扔炸弹，冰块中还有深沟。来到一圆柱钢铁物前时，一个持盾牌的卫士自空中跳下，一忽儿又逃走，钢铁物爆炸后出现一个洞，从此处跳下去进入洞中。

向前走时，有许多蛙卵塞住了通道，射击后变成蝌蚪，再射击才能消灭。再向前走，有一梯子埋在蛙卵中，要从中打出通道，爬上梯子。这里有巨型机器企鹅挡住了出路，不停地放出小企鹅攻击洛克。巨型企鹅的弱点在头部，要跳起反复射击头部几次就可击毁。在攻击大企鹅的同时，要注意小

企鹅从脚下撞击过来，每被撞中一次都会损失生命力。

洛克可以在水中行走，但掉下深渊就会淹死。在一深渊上，有数个小平台，其中一个靠墙，道口低矮，只能滑过去，站到下一个平台上。在滑行时不能过头，否则会掉入深渊，要掌握好分寸。过这一平台区是这一关的难点。在跳平台会遭到敌人的攻击，要小心留意。有鱼游过，从下向上发射炮弹，避开鱼攻击的方法是：待鱼游到洛克的正下方时，立刻跳到另一平台上，这时鱼射出的炮弹正好落空。走到水的尽头，爬上梯子即可出水域。

在爬梯子时，可见到一个会跳跃的圆球机器人守住魔头的门。当洛克爬到与圆球机器人平行时，对准机器人射击(子弹可穿墙而过)，击毁了机器人再上去。

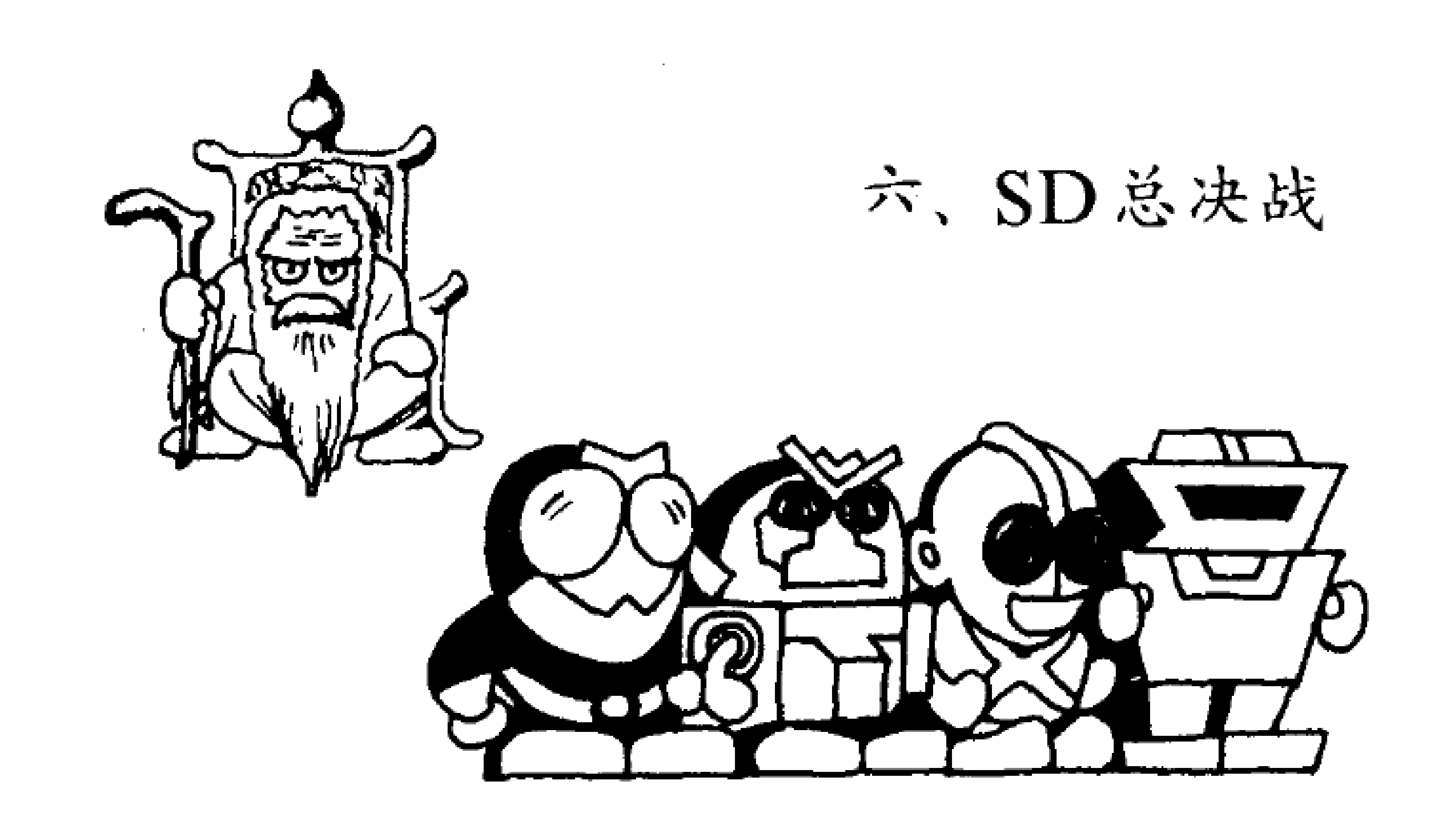
双子座人可以分身，一变而成为两个勇士。双子座人跳得很高，能发射炮弹和激光，激光碰到墙上还能反射过来。要击败双子座人，非有一场恶斗不可。

8. 第八关——磁铁人

洛克来到一高台区，从一个高台跳到另一个高台。这时空中飞过来一些磁铁，当磁铁飞到与洛克垂直的上空时，就会把洛克吸起来，按 A 键或下键可以摆脱磁铁的吸引。走到左端下一梯子进入一密室，一持盾牌的武士出来。战胜武士后密室中的暗门启开，从暗门下去，有铁龟挡路，连续射击就可击毁。在出现怪眼机器人的地方有一台抽风机要小心，不要被吸了进去。往下进入一深沟内，无出路，但见墙上有一些时隐时现的平台，先观察一下，掌握平台的隐现规律，然后抓住机会跳过去。跳过去后又进入一个类似的深沟，在这里要注意不要急急忙忙向前走，匆忙中会掉入深沟。来到深

沟边缘时要注意观察一下地形，从上面的平台跳过去，如不小心掉下了深沟，也还是有办法出去的，不过非常麻烦。沟墙上有一些时隐时现的平台，要从隐现的平台上跳出去就已经很不容易了，游戏编制者似乎还嫌此不难，在沟底又加了一台抽风机，间歇抽风，使洛克站立不稳，这真是难上加难。要从这一个沟底跳出来非下一翻苦功不可。

关尾的磁铁人攻击灵活快速，能产生磁场，是个不好对付的敌人。



六、SD总决战

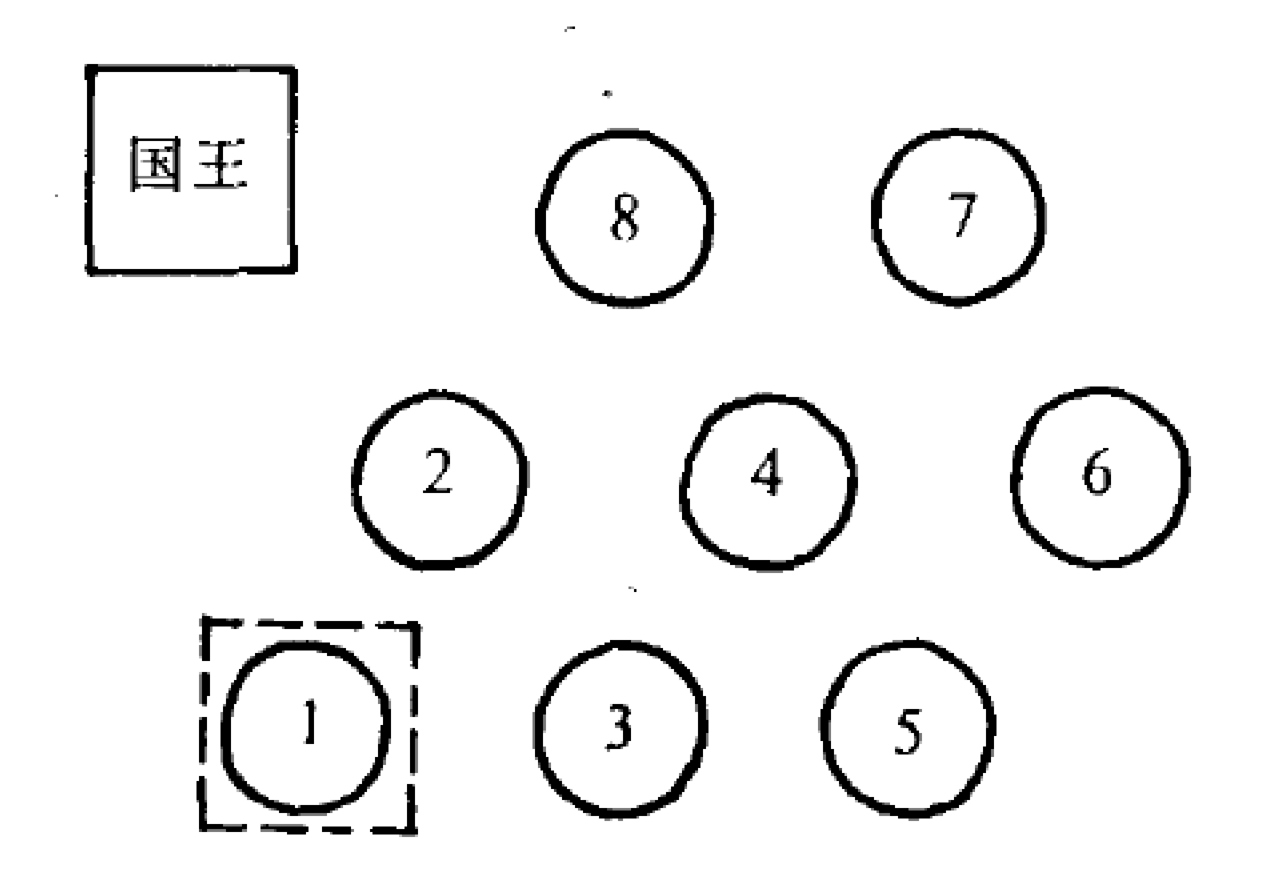
一天，SD 星的小公主带着小机器人外出散步，在绿茵茵的草地上玩耍，这时恶星上的飞蝶突然出现，抓走了小公主。SD 星的老国王得到小机器人的报告后，悲愤交集，立即召集他的勇士前去解救。8 名勇士得令出击，消灭了恶魔，救出了小公主。

（一）操纵方法

游戏开始出现标题画面，按开始键后，游戏演示出小公主与机器人玩耍，接着被飞蝶掳走。国王召集勇士并发出命令，这时出现了 76 页所示的画面。

此图圆中的数字表示某号勇士，在游戏中该位置是勇士的形象，用十字键可以移动方框，方框定在哪里就是选中某号勇士，也是选了游戏的某一关。

选好后，同时按住 A 键和 B 键，这时屏幕的左上角会出现国王的命令：×号勇士，出发！接着出现勇士飞向太空的画面。



各键的功能：

A 键——跳跃；

B 键——攻击；

下键——卧倒，下梯子；

上键——上梯子；

用十字键可操纵战士在平面上向 8 个方向运动。

（二）宝物介绍

1. 红心：获得后可增强攻击力，获得 2 个时攻击力最强，再获得后可加快子弹的速度。

2. 孔方兄：获得后可增加生命力。

3. 果子：获得后画面上的所有敌人可瞬时消失。

4. 易拉罐：使勇士变成蓝色，用扇子攻击。

5. 叹号：获得后勇士可处于无敌状态。

6. 眼镜：获得后勇士可处于无敌状态。

7. 还原球：使勇士的攻击力还原到最低状态。

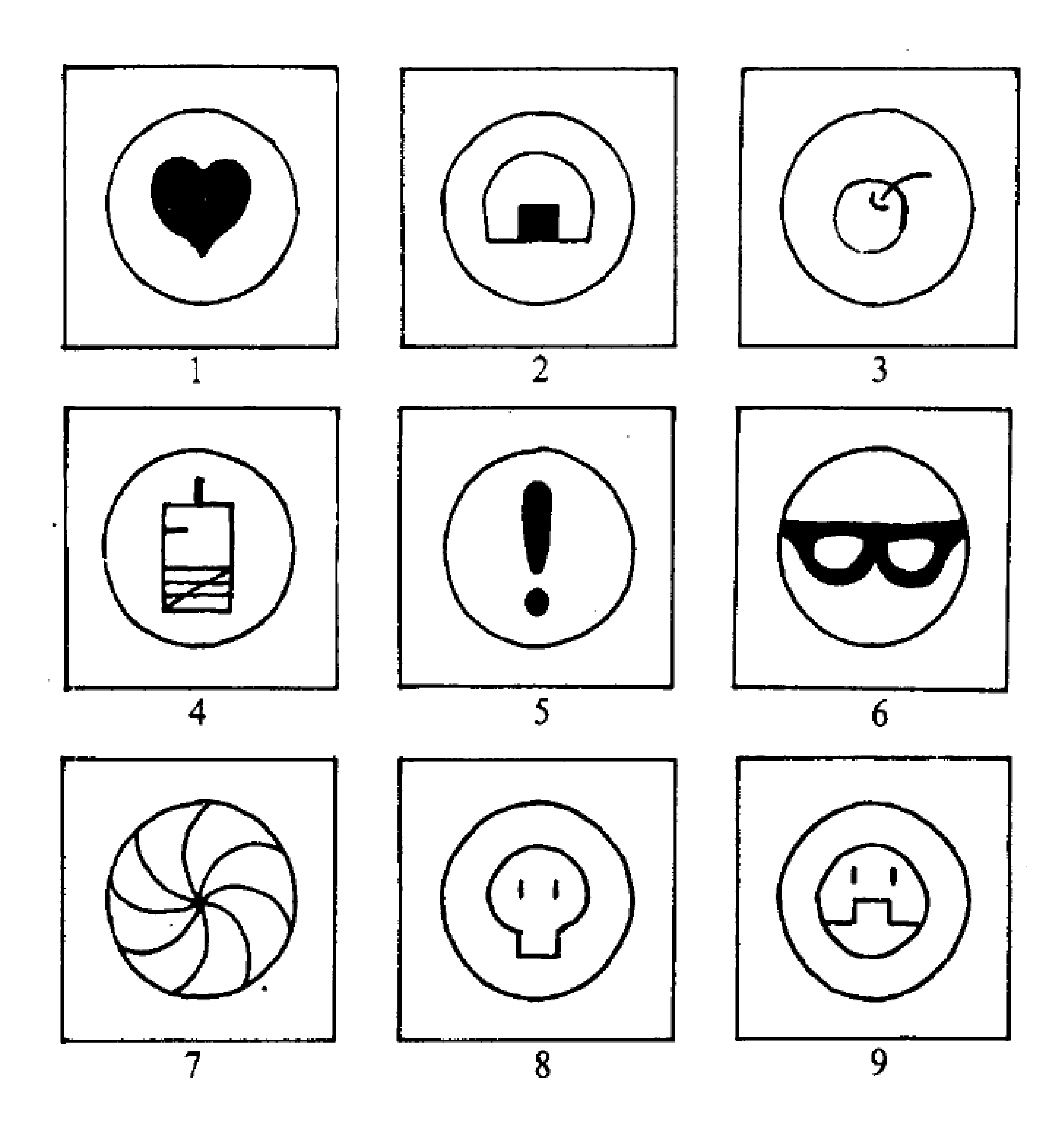


图 13　宝物图

8. 钥匙孔：使勇士攻击力丧失。

9. 脸谱：使勇士的攻击力降低一级。

（三）主要敌人介绍

1. 猫王：猫王有一对大大的绿眼睛，动作敏捷，像鬼魂一样粘住勇士不放，勇士要不停地跳跃避开，以免被猫王粘

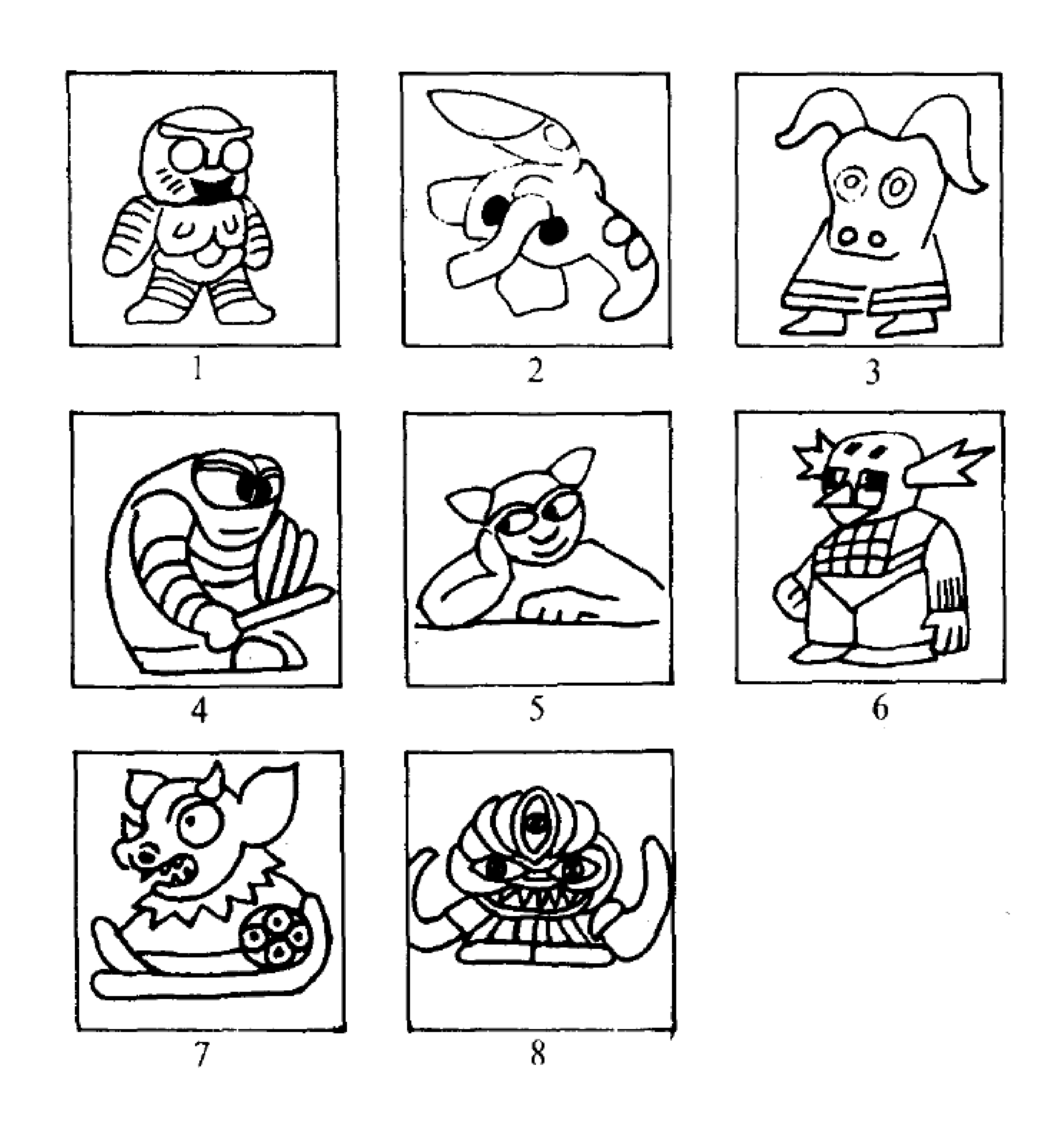


图 14　八大魔王

住。

2. 飞行怪物：飞行怪物停在空中，并不断地飞行攻击，周围两个铁球围着怪物，形成保护圈，并可平行射出二道子弹。

3. 牛头怪：牛头怪长着一对弯弯的长角，有隐身术，时隐时现，不断地变换位置，捉摸不定，隐身后又会出奇不意地现身攻击勇士。

4. 铠甲武士：动作奇快，能迅速冲过来撞击勇士，挥舞手中的短剑刺勇士；铠甲武士还可变色，一旦变红就会发射出子弹。

5. 母狮怪：母狮怪躺在床上懒洋洋地不挪窝，漫不经心地扔出一串串红色小棒攻击勇士。母狮怪看似懒惰，其实很厉害，扔出的一串串小红棒令勇士招架不住。

6. 机器人：机器人铁盔铁甲，身可分离，飞出来攻击勇士，机器人的身子被击毁后，头还能飞起来射击。

7. 牛魔王：牛魔王脚下装有轮子，能突然快速冲击勇士，牛头能发出一道弧光，口中吐子弹，勇士卧倒可避开子弹的攻击。

8. 三眼怪：三眼怪身材矮小，有一双像翅膀一样的手，样子怪异，手能击人，且不断地射出子弹，动作也很灵活，是一个很不好对付的敌人。

（四）攻关过程

1. 第一关——市郊

1号勇士接到命令后骑空中摩托驶向太空，来到一座高楼下。敌人闻风而动，围攻过来。在围攻的敌人中有一种红胡子人，消灭它可加强勇士的攻击能力。天上有猪头怪飞来飞去，在一些断口有敌人把守，勇士如被敌人打下断口或失足掉下断口就会摔死。

勇士一路上消灭敌人，攻击力越来越强。最强的攻击状态是可以射击。

打到一个堆集货物的地方，出现这一关最后的魔头——猫王，这是一只机器猫，打死了机器猫，勇士就可以凯旋。

2. 第二关——荒野

2号勇士接到命令后背上喷气机飞向太空，来到一荒凉的行星上。首先遇上的是会射击的机器人。消灭了这个机器人，夺过它的武器就能武装自己，射击敌人。打死第二个机器人时，勇士的头上又多了个发射口，可上下两路射击，攻击力大大加强。

跳过深沟上的小平台，来到一座大楼内，地上有尖刀，门口有一些敌人把守，消灭守敌后会出现一个“！”宝物。取得此宝物勇士就会处于无敌状态，此后，勇士不要再取新的宝物以免失去无敌。进入大楼后有一个地方路断了，无路可走，但在断口处有几个怪物停在空中向勇士射击，勇士要跳过去踩在它们的背上再跳到中间的平台上。勇士踩在敌人的身上是不会受到伤害的。接着又会出现上述场景，再依前法跳过。接近魔头的住处有许多敌人守在那里，消灭这些敌人后来到魔头住地的门口，这里的防守更加严密。勇士只有硬冲过去，不要与它们纠缠。如果企图消灭守敌，也许在战斗中会失去更多的生命力。

魔头是一头会飞的怪物，周围有2颗铁珠旋转保护，能向前方射出2颗子弹。勇士要退到左方的平台上射击怪物。在平台上比较安全，怪物只有下路子弹可以打到，勇士可以跳起躲过。在勇士的不断攻击下，魔头终于闪烁发白，最后消失了。消灭魔头后，勇士会转身来向你挥手致意，谢谢你操纵得好，然后纵身飞起，回到选关画面。

3. 第三关——地道

3号勇士来到“S”形地道，每个拐弯处都有两个敌人把守，消灭第一个拐弯处的敌人后，取得它们身上的宝物，勇

士便可射击。这是最强的攻击力，勇士不要再取宝物改变这种攻击力。

在两条龙的地方，要先消灭下面的机器人，然后再跳起来射击龙，龙的攻击方式是突然冲下来用尾巴砸人，要小心。消灭龙后从右端跳下，来到一处布满尖刺的地方，有5个怪物挡路，集中火力射击其中的一个，只要消灭一个，其余的就会消失。

来到一处两边都有尖刺的道口，跳下去就是魔头的密室。跳下去时不要跳两边的刺，以免无谓地损失生命力。魔头是有一对弯弯角的牛头怪，善于隐身，时隐时现，不断地变换位置攻击勇士。勇士要以静制动，当牛头怪隐身时，不要乱动，静观其变。一旦牛头怪现身就立刻攻击。攻击几次之后便可获胜。

4. 第四关——动力带区

4号勇士来到一座钢铁建筑物内，首先消灭两个红色怪物，夺取它们身上的宝物后便可射击。这一关动力带特别多，在钢铁通道的下面几乎全是动力带。通道的上面有数个通风口，见到通风口时要注意，有些敌人是从通风口跳下来的。动力带之间有尖刀，如果夹在中间会被动力带挤死，动力带之间的缺口要跳过去。越往前走，通道越狭窄，下有动力带运转，上有尖刀，过这些地方时勇士只好卧倒在动力带上，让动力带带过去。这样的动力带有4条，在动力带上还有敌人阻击。

过悬空动力带是这一关的难点，悬空动力带的运行方向不同，且上有敌人把守，弄不好就会摔下去丧命。过这区域时要注意动力带的运行方向，在适当的位置跳跃前进。再过一长动力带区，便来到了魔头的密室门口。

在魔头的密室内，上面密密地布满了尖刀，勇士跳跃时如撞到顶上的尖刀会损失生命力；下面有两条动力带，其运行、制动和方向都是由魔头控制。显然，这里的环境对勇士极为不利，首先就处于被动状态。魔头是一铠甲武士，攻击时动作特别快，两头冲撞，挥舞短剑前劈后刺，浑身变成红色时还可射出子弹，是一劲敌。

5. 第五关——楼层

5 号勇士来到一处装饰得很漂亮的地方，这里的通道呈“S”形，勇士自上而下前进。起始处有几个魔女把守，消灭后下到一楼层中。每一层楼中都有敌人把守，在消灭敌人夺取宝物时，勇士最强的攻击力是变红黑衣红眼的武士，手中的棒子可以发射红色小棒。在楼层中有一种敌人长着一条长尾巴，样子像猫，不停地旋转攻击。勇士一旦被粘住了就不易松开，生命力迅速减少。这是个很讨厌的敌人，对付这种敌人，勇士处在最强攻击状态时，可远距离射击，将其消灭；攻击力弱时，最好躲开，躲不过时只好采用下策：迎面快速硬冲过去。这样做虽然会损失一些生命力，但比被缠住要好。

在有铁栅栏的楼层中也有长尾怪物，冲过去后就是七弯八拐的地下通道，修饰得整齐漂亮。在过这一区域时，要注意消灭飞在空中的猪头怪，它们身上有增加生命力的宝物，夺过来补充生命力是取胜的保证。特别是进入密室与魔头决战时，没有较多的生命力是无法战胜敌人的。

勇士跳下落到一长平台上时，两头都有一个怪物把守，此两怪物身上都有使勇士丧失攻击力的东西，不要击毙它们。如果击毙它们，它们身上的魔物就会横挡在狭小的过道上，勇士是无法避开的。这样丧失了最强的攻击力，就难以战胜关尾的

魔王。在这里只有硬冲过去，损失一点生命力也是无可奈何的。

进入密室内，可见到一母狮形状的怪物躺在床上懒洋洋的，对勇士冲进来毫不在意，随手漫不经心地扔出一串串红色小棒攻击勇士。这看起来不是激烈的战斗，但勇士要想有效地攻击母狮怪却很难。在一角落里还有一些猪头怪，身上有宝物，要设法消灭它们，增加生命力。

6. 第六关——钢铁架上

6 号勇士来到一星际建筑物上，这里是一些钢铁结构的建筑，在入口处有 3 个怪物把守。右边的那个怪物在来回巡逻，可在其转身的时候从后面消灭它，可得一宝物。然后从缺口处跳下去，不要与左边的 2 个怪物缠斗，那样会白白丧失一些生命力。

从缺口跳下去有两条路，左边是死路，去右边的路上会遇到一些敌人，能冲过去，不要纠缠。戴白色头盔的敌人身上有增加生命力的宝物，要消灭它夺取过来。在一个拐弯口，有一个红色方块把守。这个怪物是会变化的，每被打一下就会变化一次，勇士要连续不停地攻击，直到消灭它。消灭这一怪物后可获射击能力，此时勇士已有了较强的攻击力。再向下去时突然掉进一深沟内，四周是光溜溜的墙，没有了出路。这时勇士要跳起来向两边的墙上射击，墙上隐蔽的平台就会显现出来。每一面墙都有两个平台，勇士可借助这些平台跳出这个深沟。

密室内的魔王是一个身体可分离的机器人，手可飞在空中攻击勇士，身子被击毁后，头还能飞在空中射击。勇士在攻击时要对准要害部位——机器人的头攻击，这样可一次击毁这个魔王。

7. 第七关——墓地

7 号勇士来到一片阴森森的墓地，这时正是夜晚，天上偶尔划过几道闪电，更增加了恐怖气氛。消灭最先出现的 2 个敌人，可获得射击能力，使攻击能力达到最佳状态。接着会出现很多敌人围攻勇士。在天上出现两条龙的地方，要跳起来射击，至少要消灭一条才能过去，否则龙会冲下来用尾巴砸人。

过一道铁栏杆，进入一座建筑物内，无出路了，要跳起来射击，打出墙上隐藏的两个平台，借助平台跳到楼上去。楼上有 4 个怪物，消灭后可获得增加生命力的宝物。然后打通右边的砖墙，跳下去。在低矮的通道中有一怪物在来回巡逻，此怪身上有使勇士丧失攻击力的魔物，要待其走出通道后再将其击毙。勇士要从魔物上跳过去，千万别碰！如果怪物没走出通道就将其击毙，魔物会挡在路中央，由于通道低矮，勇士没法跃过。

接下来又有几处深沟，小心跳过去，沟上有敌人把守，其中机器猫是最令人讨厌的怪物，要认真对付。过一道铁栏杆后，又进入室内，打开砖墙向前走时，出现了断沟，已无出路，这时勇士要站在最前面，然后跳起来射击，就会打出墙上隐藏的 3 个平台。注意，首先要打出 3 个平台，然后跳上平台。跳到第三个平台上时，又悬空了。这时勇士要退回到原地跳起来射击，打出后面的两个平台，再从平台上跳过此地。最后来到一堵墙前，高墙阻住了去路，抬起头来，可见墙顶上有几块砖堵住一个出口。勇士要跳起来射击，打出隐藏在墙上的最低的平台；跳上这个平台后再跳起来射击，打出第二个平台；跳上第二个平台再跳起来射击，可打出第三个平台；以此方法打下去，直到打出第五个平台。来到被砖块堵住的出口前，打碎砖

块，从出口跳下去。在一片空地上，立刻就有怪物出来攻击，打倒怪物后可获得一宝物，瞬时就消灭画面上的全部敌人，而且可以增加 6 格生命力。

关尾的魔头是一脚上装有滑轮的牛魔王，会突然快速冲撞勇士，停下时会射出一道弧光，是一个强劲的敌人。

8. 第八关——大厅

8 号勇士来到一大厅前，入口处的两边各有一个怪物把守，消灭了这两个怪物获取得宝物后便有射击能力。大厅的蓝色石板很滑，有时勇士会滑出很远，有时却又走不动，一步一滑，步履艰难。在这里要躲开敌人的粘接缠斗，特别有一些敌人动作很快，要注意避开或趁早消灭。红色怪物身上有使勇士增强攻击力的宝物，要注意获取。在这一关中还有隐身敌人，忽隐忽现袭击勇士，注意在其现身时猛击。有一通道是滑石铺成的，行步打滑，可连续跳跃过去。长脖子怪物有两次生命，被打死一次后，怪物的上半身还是活的，要第二次才能消灭它。

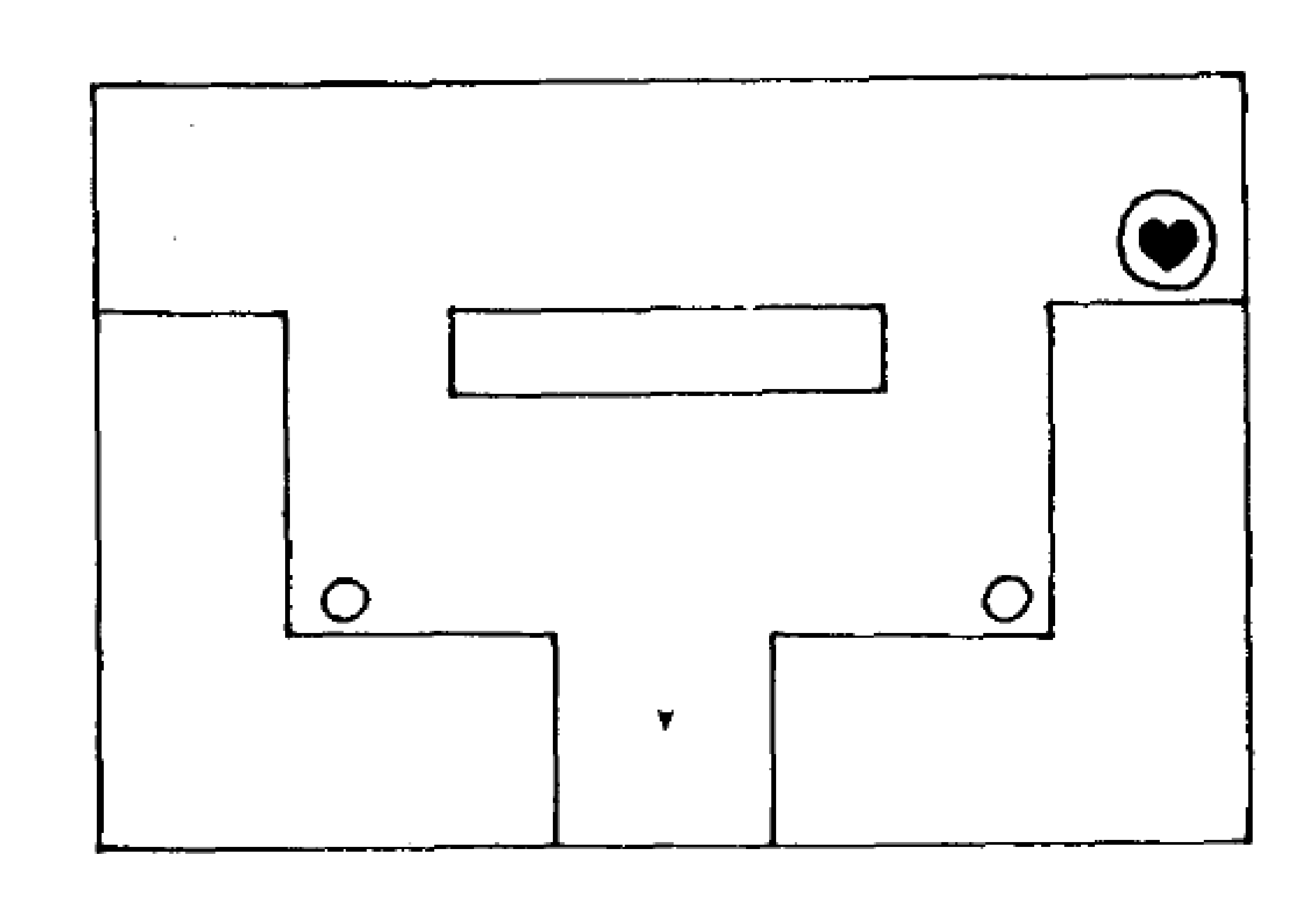


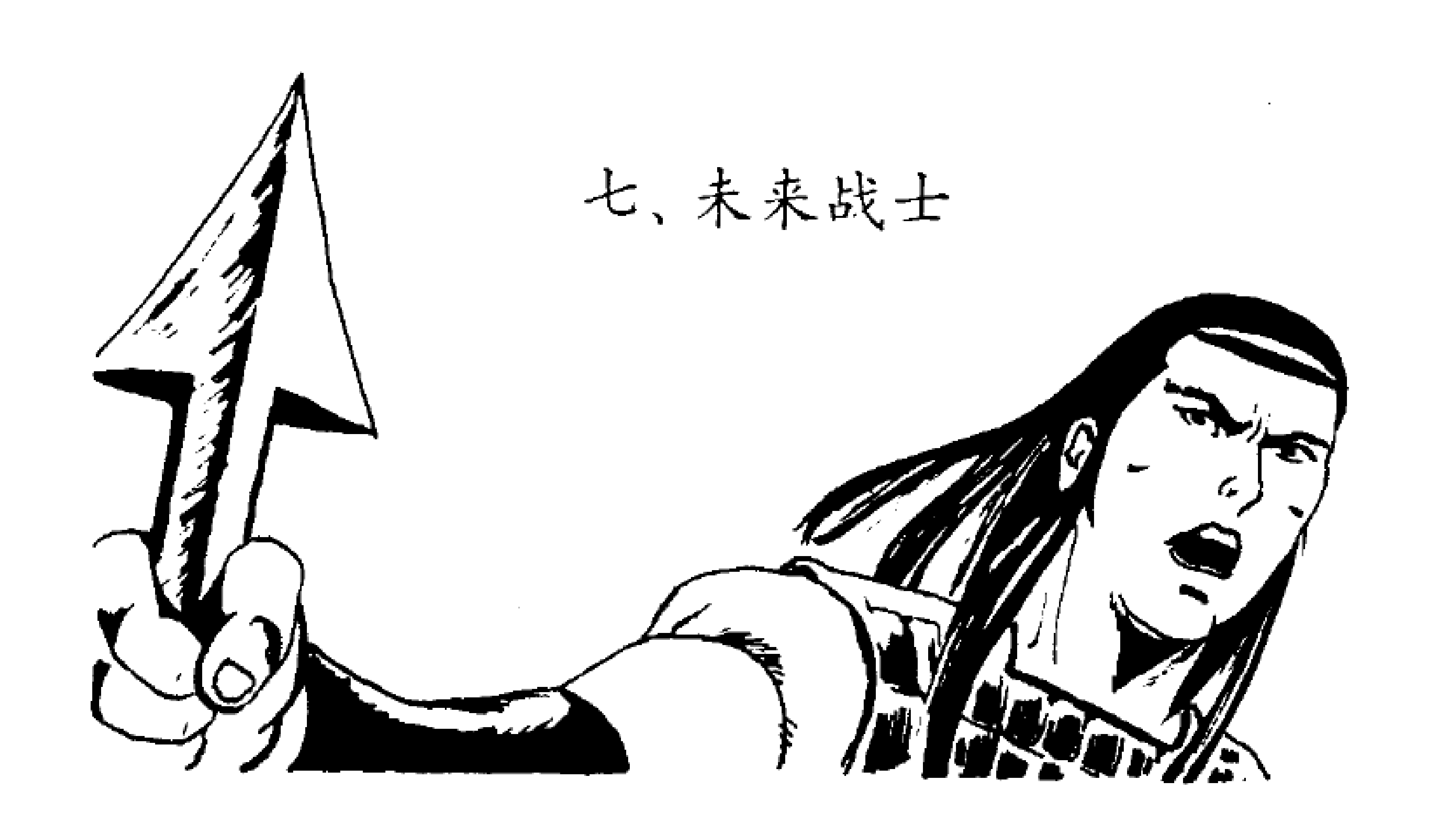
图 15　交汇处的藏宝位置

在这以后，过一曲折复杂的通道，每一层都有敌人把守，最后来到如图 15 所示的交汇处。交汇处右上角的一个怪物身上藏

有生命力宝物,一定要取得,补充生命力是战胜魔头的保证。从那出口下去后就是魔头的密室了。

魔头是一有三只眼睛的怪物,一双手臂向上弯翘,凶神恶煞的样子,攻击起来很猛烈,是一个特别难对付的敌人。消灭此敌就取得了最后的胜利。

七、未来战士



在一荒凉的野地里，有一些怪物已修炼成精，统领着许多小怪物，已形成气候，企图危害人类。此时，有一位孤胆英雄奋勇争先，深入魔穴，将精怪一个个消灭，取得了最后的胜利。整个游戏十分复杂，魔穴的地形错综复杂，犹如一个个迷宫，这是一个十分精彩的游戏。

（一）操纵方法

这是一个单人玩的游戏，游戏中的主人翁只有一次生命，左上角的圆点表示其生命力，每被怪物击中一次就失去一个圆点。尽管勇士的生命只有一次，但可以无限次地接关。如果勇士在游戏中牺牲，可通过接关从勇士牺牲处重新进行游戏。因此，只要有信心，有恒心，就可以打过整个游戏。

勇士的基本武器是铁链，铁链可以用来攻击敌人，也可以用来攀登高处，还可以做垂直向下的软梯。在攻关过程中，勇士还可以获得很多的宝物。

各键的使用方法：

A 键——跳跃；

B 键——掷铁链，当获得宝物后，按此键可使用宝物；

上键——向上爬绳子或爬铁链；

下键——蹲下，向下爬绳子或爬铁链；

上键可与右键或左键配合使用，即蹲下向左向右转；

B 键与十字键配合使用，可向上下左右四个方向掷出铁链。

游戏中的关与关之间是一些门相连接的，游戏中的门很多，并不是进入每一个门都是进入另一关，要寻找。进门后可步入另一关，也可以从那个门退回到原来那一关，甚至退回到第一关的起始位置。有的门进去后里面坐着一位高僧，在那里高僧会给勇士提示或宝物，告诉你下一步该怎么办。门在整个游戏中到处都有，有时进入一门就到了另一个天地，充满着神秘新奇感；有时在路上遇到某一门而又不愿意进去时，可以按 A 键＋右键或 A 键＋左键跳过去。

高僧与整个游戏是连在一起的，每一关中都有高僧出现，或赐宝物，或给勇士恢复生命力，或指点迷津，真是佛法无边。

（二）宝物介绍

以下 7 种宝物（图 16）不是可有可无，而是非有不可的，在游戏中必须设法得到这些宝物，没有这些宝物，游戏就没法进行下去。

1. 铁吊钩：这是攀登悬空高物或下悬空高物的宝物，没有这个宝物就无法进入空中世界，也没法打过原始森林区，得不到原始森林区中的宝物——滑轮，游戏就无法进行下去，所

以此宝物非得到不可。在第三关的全景图中标明了得此宝物的位置。使用这个宝物的方法是，先按上键或下键，再按 B 键，即可向上或向下掷出吊钩，再按上键或下键就可顺着铁链爬上或滑下。向上爬到顶时或向下滑到底时，铁吊钩都会自动收回。如不是先按上键或下键就按 B 键，结果是掷铁链而不是掷吊钩，注意在操作上的区别。

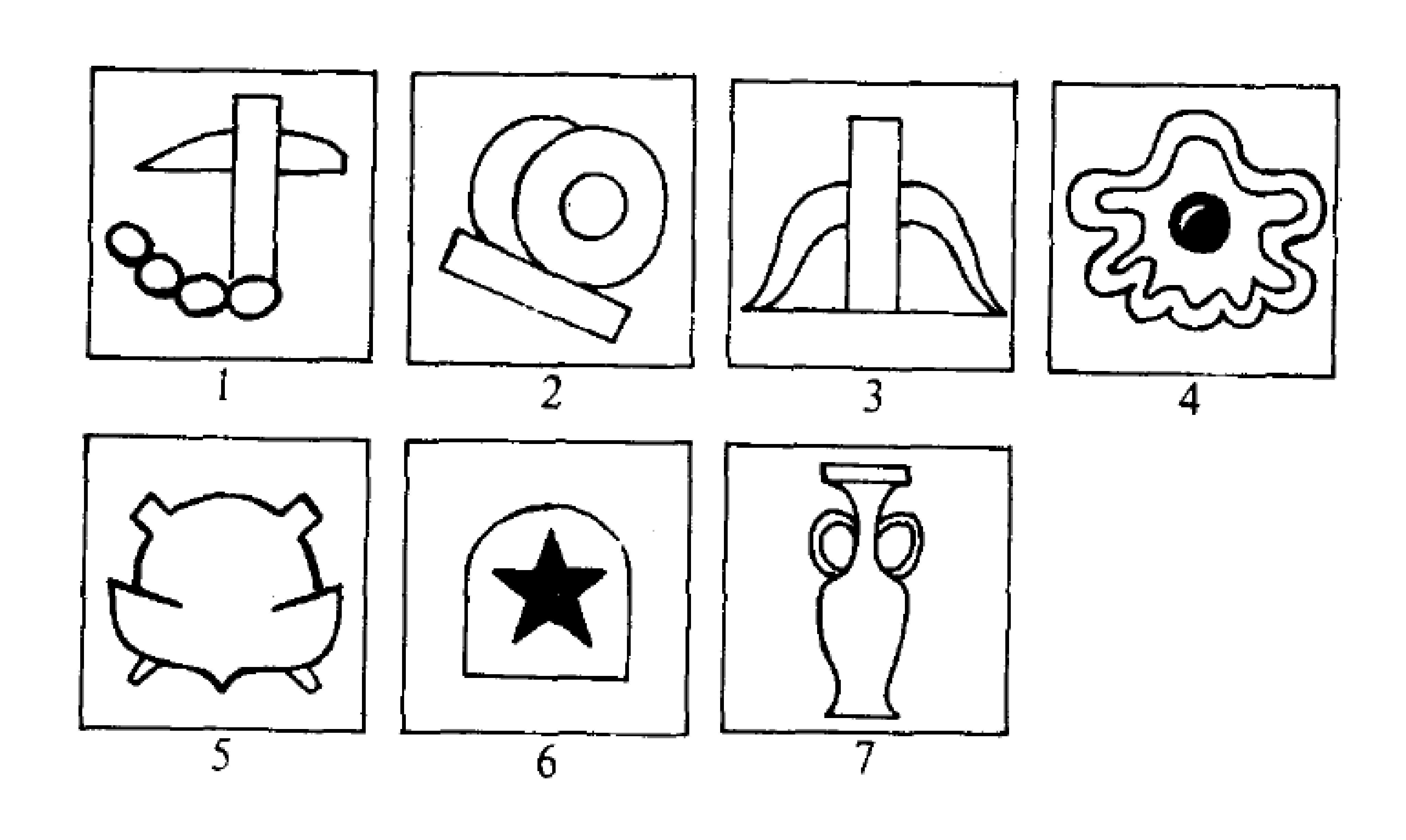


图 16 宝物图

2. 滑轮：在第三关中，有很多铁索桥，有此宝物才可以到达河对岸，进入地下迷宫等地方。无滑轮宝物是过不了铁索桥，走过去时会掉进河里淹死。要得到此宝物必须到原始森林区中去，打倒最后的双头怪兽，进入一门，在高僧处可得到此宝物。

得到滑轮后，过桥的方法是，站上固定铁索的木墩，然后慢慢向前移动，当听到一声金属撞击声时，表示滑轮已吊

好，按方向键即可过河。到对岸后再按上键或下键上岸，按哪个键视铁索的方向而定。

3. 弩：要进入空中世界的高空平台区和室内迷宫区必须要取得飞弩宝物，用弩把吊铁链射出去才能架起铁索桥，否则没法过去。此宝物必须去地下迷宫区打死蜘蛛精才能获得。使用方法是先按方向键（所要射出的那一个方向），再按 B 键，就可以把吊链射出去。

4. 盾牌：盾牌是防御武器，用此武器可以阻挡或减轻敌人的攻击。室内迷宫区中有一很厉害的牛头怪，吐出一串串火球，勇士被击中一次就会失去 3 格生命力，使用盾牌宝物只会失去一格生命力。在与牛头怪决斗时，没有盾牌宝物是极难战胜的。欲得此宝物必须到高空平台区中去，战胜最后的双眼怪便可到高僧处得此宝。

5. 牛头：消灭室内迷宫中的牛头怪，便可得此宝，以增强体力。

6. 红星：获得可增加精神力。精神力越多，攻击力越大，在开始时要掷九次铁链才能消灭的怪物，当精神力增大时，掷一次铁链就可消灭。

7. 圣水瓶：获得后可增加生命力与血格。开始时勇士的生命力是 3 个圆点，得到圣水瓶后可增加 1 个圆点，最多时可增加到 12 个圆点。

（三）主要敌人介绍

1. 双头龟甲怪：这原始森林区中看守滑轮宝物的怪物，口中能吐火球攻击勇士，并发出恐怖的啸声，一边啸叫，一边吐火球，一边向勇士逼近。勇士要跳上树枝避过火球，然

后再攻击，一吐火球就避开，这样反复几次就可消灭此怪。

2. 蜘蛛精：蜘蛛精是在地下迷宫中守护弩的精怪，样子很吓人的，在蜘蛛网上能快速敏捷地爬行，突然袭击勇士，是一个劲敌。

3. 双眼怪：在高空平台区的第十关中有双眼怪看守着盾牌宝物。双眼怪像一株草，身体柔软飘动，两个眼球一睁开就吐出火球。双眼怪一边飘动一边吐火球，使火球在空中乱飘，对勇士的威胁很大。双眼怪立在悬空的平台上，勇士必须跳上去靠近了攻击才有效，但靠近了勇士也很危险。这里介绍一个诀窍，可以很轻松地消灭此怪：在攻击前按一下暂停键使游戏暂停，再按一下开始键回到游戏中去，在重新开始游戏的那一会儿，双眼怪处于冻结状态，要好一会儿才能恢复活动，趁此机会猛击，如此反复几次就可消灭双眼怪。

4. 牛头怪：牛头怪居于室内迷宫中的密室中，魔力大，口中能吐出一串一串的火球，使勇士难以靠近，并可不断地改变方位攻击勇士，要消灭牛头怪首先要得到盾牌宝物，无盾牌也就无法战胜牛头怪。

5. 双头怪兽：此怪居于高台区中的高塔顶楼，守护着孔雀羽毛，口中能吐出 3 路火球，双头齐吐火球时，杀伤力很大，勇士要消灭此怪是会消耗很多生命力的。

6. 乌龟：在地上爬行，位置低，勇士要蹲下才能消灭它。在后几关中，乌龟的爬行速度很快，勇士被乌龟撞中一次损失生命力一格。

7. 滚地龙：这是一条长虫，卷在一起形成一个圈，顺地滚动，速度很快，有的从勇士的后面滚来，使勇士猝不及防而遭伤害。

8. 毛毛虫：毛毛虫藏在树上，尾巴一翘就射出2枚毒刺，毛毛虫看似笨拙，但由于占据了有利地形，要消灭它还很不容易呢。

9. 蜻蜓怪：蜻蜓怪在空中三五成群地飞行，投掷炸弹，对勇士的威胁很大，勇士要跳起来才能打到它。

10. 树根精怪：树根精怪口吐火球，常把守在狭窄的通道口，移动缓慢，活动范围很小。

11. 穿山甲：穿山甲动作快，直线运动，常常突然从地下钻出，成群结队攻击勇士。

12. 豺狗：豺狗像人一样直立而行，动作慢，前后夹击勇士，主要出现在第二关。

13. 马形怪物：马形怪物头像马，身子像人，长一对翅膀，能在空中飞行，主要是用撞击伤害勇士，有时飞行速度很快。

14. 猫头鹰：猫头鹰盘踞在树上，飞行缓慢，但能跟踪勇士，粘住不放，很令人讨厌。

15. 飞鸟：飞鸟栖息在洞中的石柱上，飞起来攻击勇士，能把勇士撞入深渊。

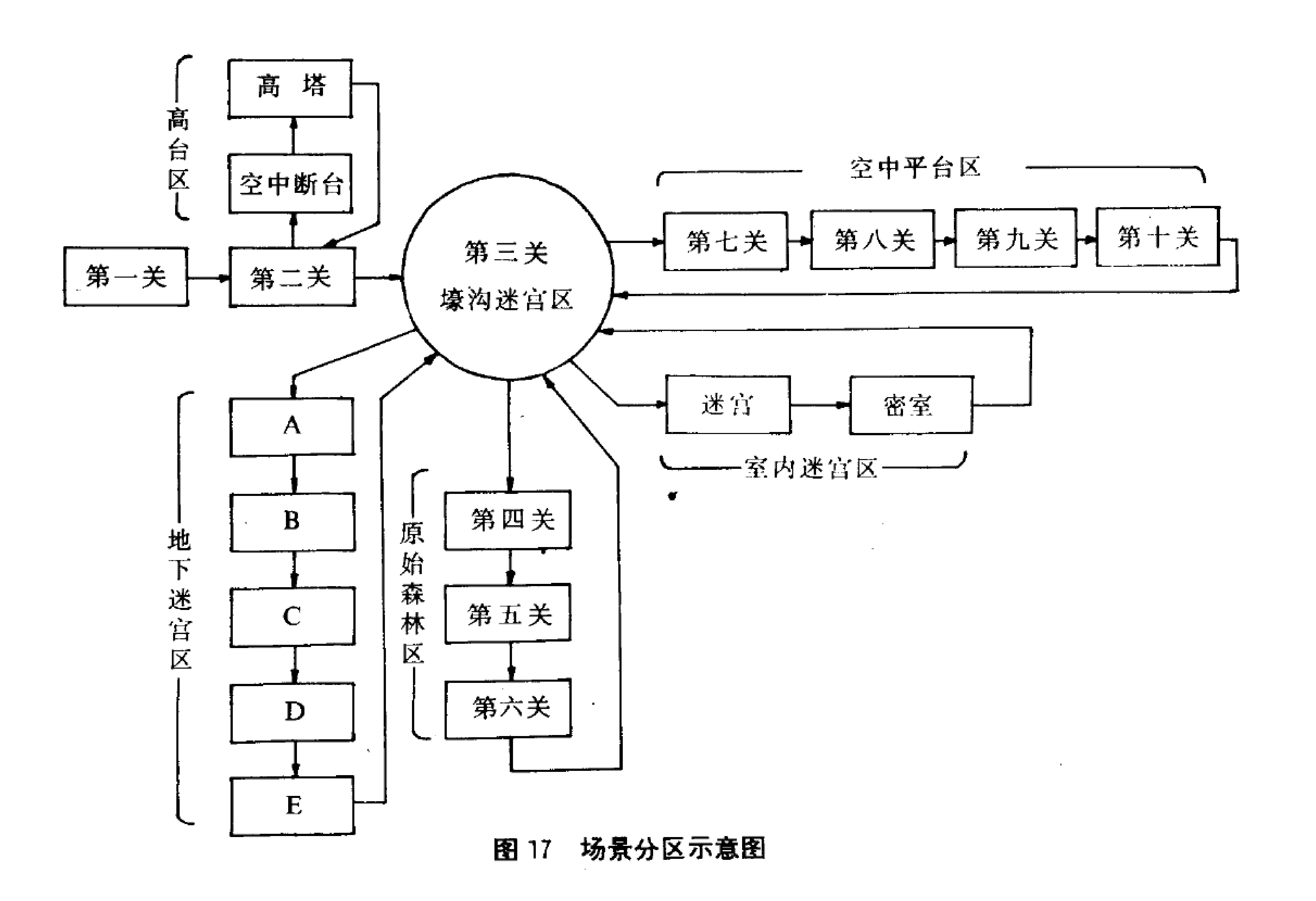
16. 人龟：人龟形状可怖，爬行速度快，能多方向运动，攻击凶狠，能判断目标位置并追踪，是比较厉害的敌人。

（四）攻关过程

由于这个游戏很复杂，不能用关次的顺序来标明每一场景，为了有条理地进行描述，这里把整个游戏过程分为若干个区（图17）。

1. 第一关——山野

这一关的场景是一个黄昏的山野，红日已落在山顶，满



高台区
高 塔
空中断台
第一关
第二关
第三关
壕沟迷宫区
空中平台区
第七关
第八关
第九关
第十关
迷宫
密室
室内迷宫区
地下迷宫区
A
B
C
D
E
原始森林区
第四关
第五关
第六关

图 17 场景分区示意图

天红霞，远处山色青黛，好一派自然风景。勇士沿着石路向前攻击，这时有两种小怪物——乌龟和滚地龙向勇士袭来，勇士可掷铁链消灭它们，也可以跳到怪物顶上踩一脚，怪物就会僵死不动，要好一会才能恢复活动。到右端时，可沿绳索上一棵树，从树上过深沟，也可以从下面跳过去。

2. 第二关——高山区

这一关是在一座山上，山高有 7 层，但此时勇士只能上到第四层，要在第三关中取得铁吊链之后才能上到第七层。这一关的地形较复杂，全景见图 18。

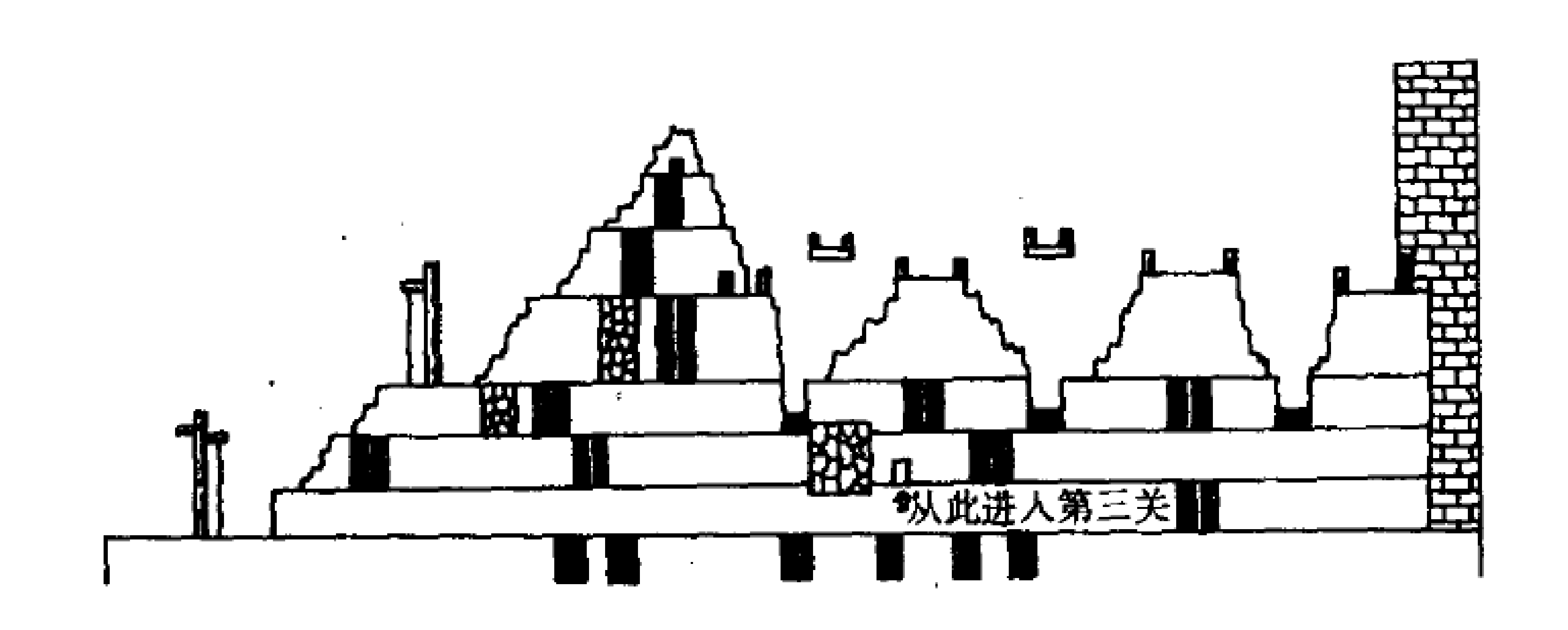


图 18 第二关全景示意

这个图的左上部是山的上 3 层，必须取得吊链宝物后才能上去，右上部是高台区，必须取得弩之后才能上去。这里主要介绍下面 4 层的攻关过程。

这一关中有好几个门，左边树上有一个门，中间有一位老僧打坐，在那里可以加满生命力。进入第三关的门在中间的石墙下，图中标有箭头和文字。

在这一关中首先遇到的敌人是乌龟和滚地龙，上到第二

层后就出现了豺狗。豺狗像人一样直立而行，有时会成群结队地向勇士撞来。豺狗可以从上层跳到下一层去，这给豺狗夹击勇士提供了方便。有时勇士在对付豺狗时，冷不防从上层跳下几个豺狗来，打个勇士措手不及，要注意这一点。

在最下一层有若干个断口，跳跃时要小心，摔下去勇士会失去一次生命。

在第一层与第四层的右端也有两个门，门内有老僧，在那里可以得到指点。

3. 第三关——壕沟迷宫

这一关的地形非常复杂，有很多出入口。这一关也是中心枢纽，与后面的好几个区域相连接，打过那些区域后都要回到壕沟迷宫中来，转向别的区域。这里画出详细的全景图(图 19)，并标明各区域的所在位置，游戏者必须熟记此图，或在游戏中对照此图，否则难玩下去。

勇士从标有“入口”的那个小门进入这一关，这个小门是第二关与第三关的接口，以后还要通过此门回到第二关中去，以便进第七层山顶和高塔区中取宝物，要记住这个位置。

在壕沟内，到处都有穿山甲怪物从土中钻出来撞击勇士，防不胜防。穿山甲直线行走，有其规则的行动线路，勇士可以避开，也可以掷铁链消灭它。

勇士首先要去的地方是与“入口”处垂直的上面的那个小土屋，那里有吊链宝物。从“入口”处走到中间向左拐，然后向上，通过一条狭窄的壕沟。沟中有一树根精怪挡道，勇士可用铁链消灭它。至上部时上阶梯，走进土屋后可见一位高僧，旁有一条吊链，走过去获得此宝物，高僧会告诉你使用方法。得宝物后再从原路退回，到右边的原始森林中去，在

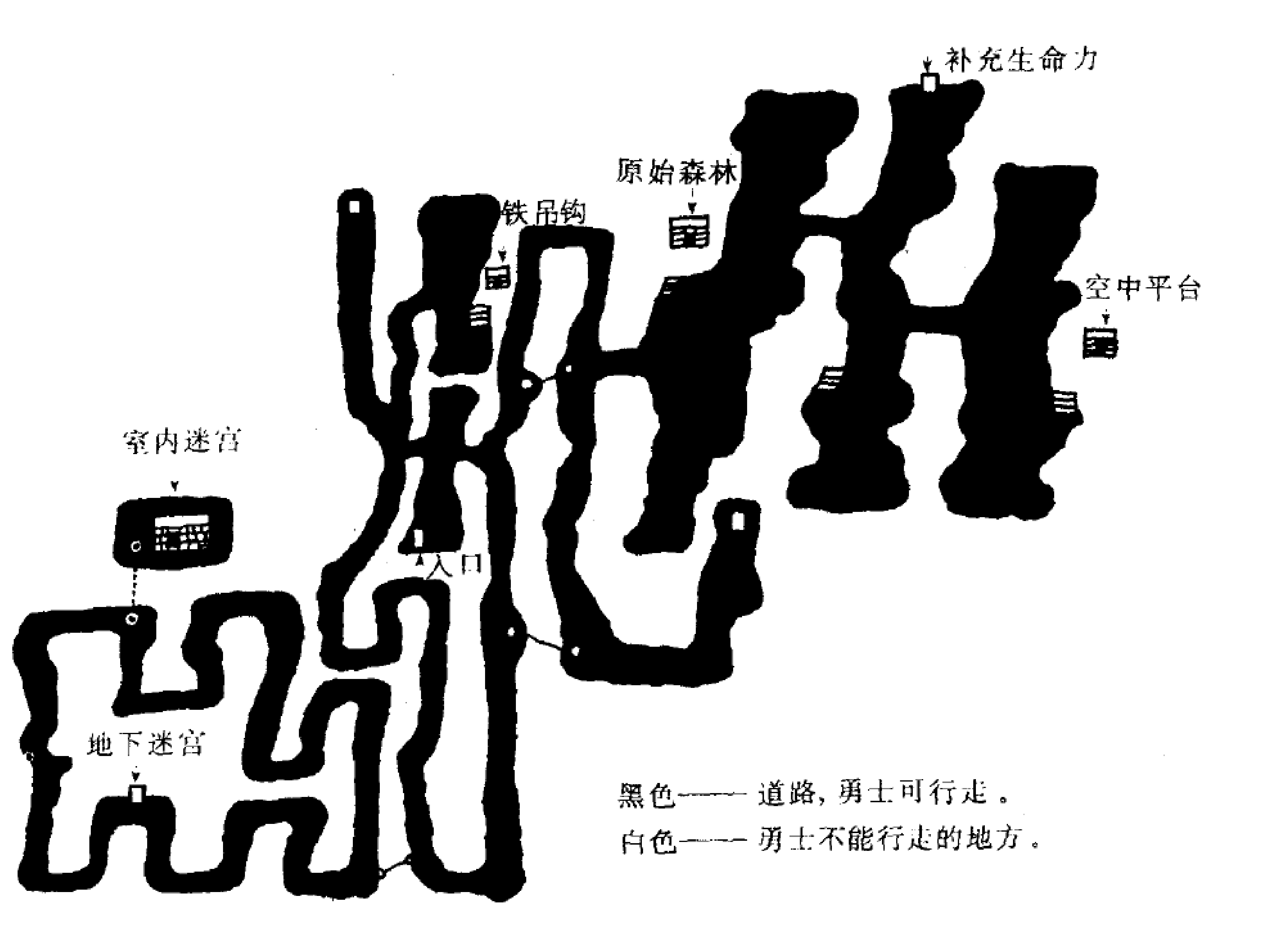


图 19　第三关全景示意

去原始森林的路上可见到索道桥，但此时还不能过索道，只能沿水域绕着走过去。

原始森林区

4. 第四关——河岸战斗

原始森林区是从中间那一小屋进去的，这里有一个树根精怪守护，要小心避开其吐出的火球。

进入小土屋后，豁然开朗，原来小土屋中别有一番天地，勇士已来到一条河边。勇士在河岸上踏着鹅卵石前进，这时会有一些马形怪物飞来撞击勇士，勇士可用铁链击之。马形怪物飞行分上下两行，有时三五成群，需要认真对付。河边有一高塔，可用吊铁链攀塔而过，也可爬到塔的最高处去，但上面除一个老和尚外，别无他物。

勇士攻击到右端时，岩石上出现一小门，从那个小门进去，即进入了原始森林。

5. 第五关——原始森林

这里古木参天，树根全淹在淼淼大水之中，勇士只能在树枝上跳跃前进。树上时有巨大的毛毛虫挡道，尾巴一翘就可发射毒针袭击勇士。对付树枝上的毛毛虫可跳起来掷铁链击之。水中还会冒出一些马形怪物来撞击勇士，爬至树顶时，有两只特大的猫头鹰栖在树上，要小心对付。接着从树顶上下来，又见一毛毛虫。消灭毛毛虫后，前后已无去路，对面的树枝太远，跳不过去，这时就要使用吊铁链宝物了。使用方法是，按住上键不放，再按 B 键，这时勇士会垂直向上掷出吊铁链勾住上面的树枝，待勾稳后就可沿铁链爬上去。再向右走，来到一个嵌在树干上的小门前，从此处进去就进入了这一区域最后的一关。

6. 第六关——大战双头怪

一出小门就会听到恐怖低粗的吼叫声，一头巨大的双头怪兽慢慢出来了。双头怪兽口吐火球，慢慢向勇士逼过来，这时勇士要退至左端的树枝上避开火球的攻击，然后伺机迅速攻击。在勇士的猛烈的攻击下，怪物逃遁，树干上出现一个小门。进去后可见一位高僧在打坐，旁有宝物滑轮，取到宝物出来后就回到了第三关壕沟迷宫区中的小土屋前。

勇士要去的下一个地方是地下迷宫区，必须在那里消灭蜘蛛精取得飞弩宝物，才能打过其他几个区域。勇士在去地下迷宫区之前，最好先进壕沟迷宫区右上部的小门（第三关全景图中有标志），加满生命后进入迷宫区，这对打过地下迷宫区是很重要的。

地下迷宫区

从原始森林区返回到第三关的小屋前，向左走，走到全景图左下角的索道桥的地方，可利用已得到的滑轮宝物过桥：站到木墩上慢慢向前移，听到当啷一声响时，表明滑轮已挂到索道上，按方向键即可过桥。过桥后沿下边的那条路走，拐几个弯后可见到一个小门，此门就是通向地下迷宫的门。

A 区·田野

一进那个小门便来到了地下迷宫中的第一区——田野，勇士一下就突然从黄土地的壕沟中进入到一个青山绿水的世界。这里和风日暖，风景宜人，要不是有怪物出现，倒是可以尽情地欣赏风景。首先出来的怪物是乌龟和滚地龙，接着出现蜻蜓怪扔炸弹。这里的小怪物特别多，不可缠斗，否则会耗尽生命力，要且战且冲，快速向前攻击。再过两道吊桥后，怪物越来越多，特别是空中乱飞的蜻蜓怪物，三五成群

地连续出现，不断地扔炸弹。地面上乌龟和滚地龙的速度也加快了，这种空中与地面的立体攻击，令勇士防不胜防，特别是过第二道索道桥的时候，简直就只有挨打的份。通过这一危险地区的技巧是：不要与敌人缠斗，不要企图消灭所有的怪物，那是根本不可能，要硬着头皮向前猛冲，显然，这样会损失很多生命力，但只要能留下最后一格血，冲过这一区域后就有补充生命力的地方。如果与怪物们缠斗，那十有八九是过不了这一地区的。

冲到右端可见一小门，入此门即进入了地下通道的最上层的地洞。

B 区·地下通道

地下通道中昏暗，阴森森的，给人一种毛骨悚然的恐怖感。勇士一进入，立即会受蛆虫的攻击，蛆虫的位置较低，可以跳过去，也可蹲下攻击将其消灭。与蛆虫出现的同时，还有滚地龙攻击。

地下通道四通八达，洞景五光十色，很难辨别方向，不知哪里是正确的出路，这是一座密宫。进入地下通道后，最紧要的就是补充生命力，经过 A 区田野的激战，勇士的生命力已所剩无几了。到补充生命力的地方去的路线是：从第一层通道中（即勇士入洞的那一层）的缺口处放下铁链，下到第二层，向左行走一段路程后会看见一个小门，入此小门即可补充满生命力。出小门后应按原路退回到第一层去，其他地方都是死胡同，不妨可进去看看奇异的地下景色，就当是旅游吧。那里没有可怕的怪物，只有几个小怪物，小心点是不会损失生命力。

观洞景：从加满生命力的地方出来，往回走一点下有一

个缺口，从此处放下吊链，顺链而下，下到第三层，向右走时出现了高台。高台之下是深不见底的深渊，从高台上跳过去时要小心，跌下深渊勇士会失去生命。跳过高台，遇一索道桥，有两团幽幽的紫色火团上下跳跃封锁了桥头，要趁火团落下时迅速通过。向前走遇一门，门中有一老佛在打坐，至此再无出路了，原路退回。这一路上的洞景十分美丽，仿佛是进入了真实的溶洞中。

现在退回到第一层来，向右走一段路程后，出现高台，高台下深不见底，黑气森森，从高台上跳过去，再过一被二团紫色火团封锁的索道桥，走到尽头有一门，出此门可到下一个场景中。

C 区·田野

出洞后，只见田野广阔，晚霞满天，远山紫青，河水反映着红霞青山，半个太阳已躲到了山后，令人心旷神怡。尽管风景如画，但乌龟与滚动龙马上就出现，令勇士立即绷紧神经投入战斗。有了打过 A 区的经验，打过 C 区并不太难，且战且进，至右端时可见一门，入此门后又进入到地下迷宫中。

D 区·洞景奇观

一进地下迷宫，到处幽幽闪光，万物俱静，这奇妙的洞景确实会令人着迷。入洞往左行，到一缺口前时，放下吊链下到第二层。勇士双脚一落地就会遭到众多怪物的猛烈攻击，要快速冲过去，冲到左端的一个缺口，从那里下去到第三层。

第三层中全是高高的石柱，闪闪发光，就像孙悟空来到了海底世界。石柱之间的深渊中不断有火团跳出封锁出路。勇士必须从石柱上跳过去，为了安全起见，可先用铁链打掉火团再跳过去。洞中有一种怪异的鸟，栖息在溶岩中，一见勇

士就会飞出来撞击，如果勇士在跳跃时被撞上就会掉下深渊。对付这种怪鸟，可跳起掷铁链击之。行至左端又出现一缺口，从此缺口可下到第四层。

第四层全是石柱，石柱不但小，而且石柱之间的距离也大，地形要比第三层险得多了。此外，怪鸟也增多了，要及时消灭怪鸟，一旦让怪鸟飞到了头顶上就打不到了，只有挨撞的份儿，那样就很被动。深渊下冒出的火团越来越多，越来越密集，过这些地方时要有一定的技巧：站在石柱边缘连续不断地击铁链，一旦击掉刚冒出来的火团就立刻纵身跳过去。向右走至尽头处可见一门，此门通向蜘蛛精的密室，一场恶战就要开始了。

E 区·蜘蛛精密室

这是一间方形小室，四周严严实实，勇士一进去就出不来了，要是胆怯想逃走是没办法的，只有拼死一战。室内有一张巨大的蜘蛛网，一只肥大的、凶恶的、丑陋的蜘蛛盘踞其间，虎视眈眈地望着勇士。蜘蛛在网的上部来回爬行，似乎害怕勇士攻击；勇士也不可掉以轻心，要百倍警惕，因为蜘蛛看准机会就会像箭一样射向勇士，闪电般地突然袭击会打得勇士措手不及。蜘蛛一下得手后会立即缩回去，如此反复进行，并发出一种令人毛骨悚然的叫声。勇士要灵活地跳动，不可呆立，使蜘蛛难以判断勇士的位置，待蜘蛛下来时，勇士要迅速发起猛击，这样反复几次击中蜘蛛就可消灭它。这时右边的墙上会出现一个洞，入此洞可得到弩宝物。再出门时就返回到壕沟迷宫，进入地下迷宫的入口处了。

接下来要去的地方是空中平台区，要到那里去取得盾牌宝物，这样才有可能战胜牛头怪。

空中平台区

7. 第七关——田野

勇士从左至右横穿过第三关的壕沟，才能到达空中平台的入口处——小土屋前。在进入空中平台之前，勇士最好能到右上部的小门中去加满生命力。在横穿壕沟迷宫时要经过几个有树根精把守的道口。与树根精战斗时以守为主，要尽量使勇士不损失生命力，因为在空中平台区是没有生命力补充的。

进入右端的小土屋后，展现在面前的是宽阔的田野。勇士沿石板路向前攻击，这时蜻蜓怪出现了，不断地投下炸弹，地上也出现了乌龟和滚地龙，勇士要快速冲到右端，爬上一条长绳，上有一小门，进入此门就到了空中世界。

8. 第八关——空中平台

进入这一关犹如进入了仙境，石板路和建筑物都悬在空中。在一尖顶状的建筑物前，有两只巨大的怪鸟挡道，要将怪鸟引诱下来，先走过去，待怪鸟起飞后便往后退，这时怪鸟会飞着跟踪过来，待怪鸟的位置较低即返身用铁链击之。爬到一层，沿石板路向右走，到尽头时路断了，脚底下是一片无尽的蓝天，向上掷铁链，爬上一平台。这里有机器人守卫，机器人能发射出电弧。消灭机器人后向右走，至尽头时又无出路。向上掷铁链爬上一平台，上面的石山上有一门，进去后可得到老僧的指点：从门右边的木桩用飞弩射出铁链可进入另一空中世界。

9. 第九关——断台区

勇士站到木桩前面向右边，按 B 键用飞弩射出铁链，向右边架起了一道铁索桥。注意，以后凡是遇到有木桩、木墩

的地方都可以架索道。沿索道滑至右边平台，再架索道，架索道时要注意：勇士要尽可能向前一点，只要不掉下平台，这样不至于在架索道时出现铁链太短的现象，有的地方铁链刚好够着，不靠前就架不上。如此几次至尽头的一门，门中有高僧指点迷津。

至高僧打坐处已无木桩可架索道，这时要向下放吊链，下到一平台便有木桩，向左再架索道，真是“柳暗花明又一村”。至一平台上，再向下放吊链，下到一平台上，斜上向右方，一条石板路就在眼前了，石板路上有很多机器人把守，小心打过去。此后有路走路，有木桩就架桥，什么都没有了就向下放吊链，或向空中掷吊链。这样七弯八拐，终于到达了星际大陆，沿路行至左端有一门，入此门即找到了双眼怪的所在地。

10. 第十关——激战双眼怪

双眼怪立于一平台上，身子柔软可飘动，像一根草，长着两片叶子，叶子顶端各有一只眼睛，眼睛睁开时会射出两个火球。火球上下飘动乱舞，使勇士难以靠近。要消灭双眼怪须使用一个诀窍：按开始键使游戏暂停，再按开始键进入游戏时，双眼怪就处于冻结状态，一时难活动，趁此机会靠近猛烈攻击，可一举成功，如一击不中还可多来几次。

消灭双眼怪后，右下端出现一门，入内可得到盾牌宝物。再出门时，已是返回到第三关了。现在勇士已有了盾牌、弩、吊铁链，可以到室内迷宫区去消灭牛头怪了。

室内迷宫区

室内迷宫区在第三关全景图左上的孤岛上，勇士来到孤岛对岸时要找到木墩，站在木墩前向岸射出铁链，待铁链上

的吊钩勾稳对岸的树墩时，即可从铁链上滑过去了，到小岛上绕小土屋一周进入门内即进入了迷宫。

这个迷宫由墙构成，室内砖铺地面平坦光滑。从地板下会钻出一些人龟来横冲直撞，袭击追踪勇士，同时还有穿山甲、树根精等怪物。室内迷宫地形比较复杂，这里画出全景图供游戏者参考（图 20）。

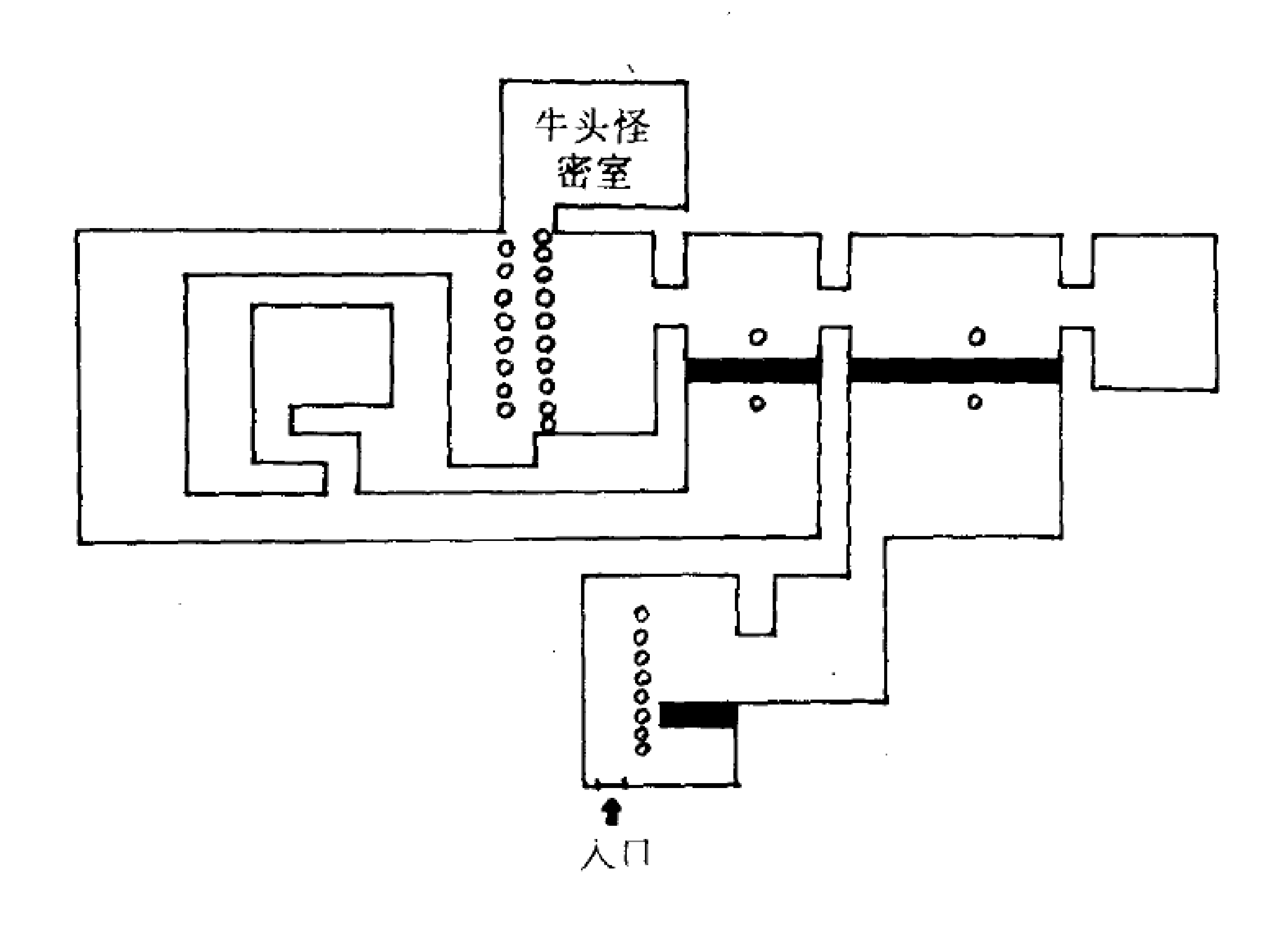


图 20　室内迷宫全景示意图

图中的黑条是深沟，勇士是跳不过去的，要找到木墩，然后用飞弩射出铁链架起索道桥过去，勇士过索道时要对正索道，否则会掉下去摔死的。有石柱的地方（图中圆圈处）是

走不过去的，只有绕着走。至迷宫中间，由两排柱子构成了一条长廊，长廊中间有三个树根精把守，至长廊顶端有一门，这个门是通往密室的。

豪华的密室里盘踞着牛头怪，勇士一出现，牛头怪立即就会发起攻击，吐出一串串密集火球直逼勇士。勇士已有了盾牌宝物保护，可冲过去猛烈攻击，不让牛头怪有喘息的机会。在勇士的猛烈攻击下，牛头怪终于气喘吁吁，倒地毙命。这时墙上会出现一个小门，入内可得到牛头宝物。

出小门后返回到了第三关的孤岛上，然后原路退回，到通往第二关的小门那里去，下一步是要攻打第二关中的高塔区了。

高塔区

从第三关中返回的勇士此时已是宝物满身，借助于铁吊链可上到山顶上取到宝瓶，然后下到第五层，右边有一小门，进去可加满生命力，旁边有一木桩，在此处向右用飞弩射出铁链，架起空中索道，以此方法可到达高塔底部的门口。这个塔共有五层，进入塔后可见一条绳子吊在中间，顺绳子爬上二楼，这里有一只蜗牛挡道，口中吐出三路火球，分上中下向勇士击来，勇士可冲过去靠拢消灭它。再上到第三层，这里也有一只蜗牛把守，消灭蜗牛后，楼上会垂下一条绳子，顺绳子爬上第四层楼。四楼是一方形小屋，有一四轮怪兽沿着墙边飞速地做顺时针旋转，有时又倒过来做逆时针旋转，很难对付。勇士要占据中间位置，怪兽一来就用铁链击之，左来左击，右来右击，这样勇士就把握了主动权，几次击中怪兽就可消灭它。这时楼上又会垂下来一条绳子来，顺绳子爬上去就到达了塔顶。

塔顶是双头怪兽的巢穴，双头怪兽一见勇士上来便一边发出吼叫，一边吐出火球攻击，密集火球对勇士的威胁很大。如果勇士的生命力快耗尽，就不要再斗下去，应返回到高山区的第五层去加满生命力再来斗，靠近猛击兽头，就可将其杀死。进入右端的小门可得到孔雀羽毛宝物。

至此，已打过了整个游戏的各关。

八、赤影战士



《赤影战士》又叫《水中魂斗罗》，是一个极受欢迎的游戏节目。这个游戏可一人玩，也可以两个人同时玩。

在一个寂静的夜晚，美国纽约的自由女神像矗立在海边，似乎在凝视着天空，向人民预示一种不祥的信息。这时，一颗流星拖着长长的尾巴落下，突然，一道闪电划破夜空，犹如白昼。闪电过后，在黑暗旷远的星空出现了一个巨大的老头人像，就是他——一个外星人的统领，企图占领地球，毁灭人类。他率领他的喽罗悄然来到了地球，紧张地准备着占领地球的各项工作。这一情况被美国国防部知道了。他们派了两名英勇无比的忍者，男的叫赫亚特（HAYATE），女的叫肯得（KAEDE），这两名忍者武艺高强，智勇双全，肩负着拯救人类的使命，去捣毁敌巢，游戏就此展开……

（一）操纵方法

忍者只有一次生命，每次生命用生命力表示，如果中途忍者牺牲，可接关5次。每打过一关生命会加满。

忍者的基本武器是长剑，在战斗中还可获得别的武器，根据不同的战况和要对付什么样的敌人而选用。凡取得了新的武器就取代了原来的武器。

各种键的功能：

A 键——跳跃，跳起抓住横梁或松手跳下横梁；

B 键——攻击，挥剑、掷飞镖、掷铁链等；

A 键＋B 键——跳起攻击；

左键或右键——向左或右运动；

上键——忍者吊在横梁下时翻上；

下键——蹲下或翻下横梁。

（二）宝物介绍

宝物一般都藏在一个铁马架里面，用武器打开马架，里面的宝物就会露出来。宝物出现要及时拾取，不及时拾取，过一会儿就自行消失。

1. 飞镖：飞镖一般是 20 枚，在显示忍者生命力的地方有数字显示，每用掉 1 枚数字减 1。

2. 长剑：这是忍者的基本武器，如果连续得到 3 把长剑，挥舞长剑就会产生剑光弧，杀伤力大。

3. 铁链：可远距离攻击敌人，B 键与方向键配合，可向左、右、左上方、右下方掷出铁链，得到 3 个铁链宝物时，攻击力会增强。

4. 炸弹：炸弹一般有 5 枚，是最具威力的武器，可用来对付强敌。

5. 圣水瓶：得此宝物可增加生命力。圣水瓶分 3 种颜色。其中，橙色可增加 4 个刻度的生命力；蓝色可增加 10 个刻度

的生命力；银色可增加 16 个刻度的生命力，并增加一次游戏机会。

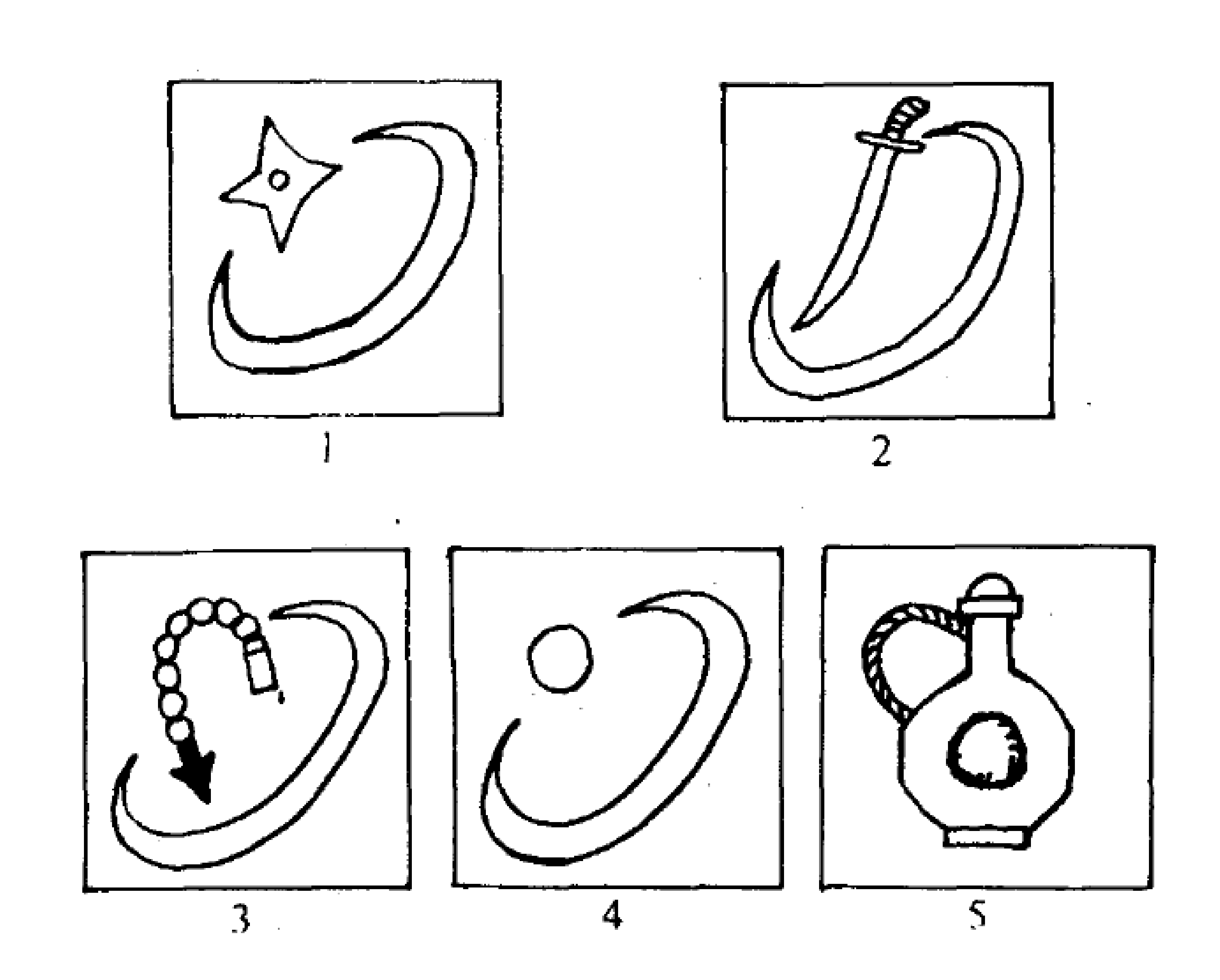


图 21　宝物图

（三）主要敌人介绍

1. 猴脸机器人：这是第一关最后的敌头目，脸猴形，背上有很多炮筒，像刺猬，炮筒发射的飞镖满天飞，杀伤面很宽，能腾跃很高，有时又像蝙蝠一样挂在顶层上，使忍者攻击不到。

2. 巨型装甲车：第二关末尾有一辆巨型装甲车来回开动，由车顶上铁盔中的一个小怪物控制。车上有多个炮筒，射出一串串炮弹，落地开花，遍地都是红火光。忍者要跳到装

甲车的前挡板上躲避，并趁机攻击铁盔中的怪物，只有击毙怪物才可取胜。

3. 古代武士：这是第三关中的魔头，身体可以散开然后再聚合，变换位置来攻击忍者。这是一个很难消灭的敌人，不经过十几个回合的较量难于取胜。

4. 鹰人：第四关攻至大楼顶层的平台上时，遇到一个玩鹰的青年人。青年人把鹰放入空中然后与忍者格斗，当青年人被击败时，天上的鹰会俯冲下来救主人。一阵烟雾后，鹰、人已合为一体，变成了鹰人。鹰人飞上天空，虎视眈眈地盯着忍者，伺机突然俯冲下来袭击。忍者先要引诱其飞下来，然后再发起猛烈的攻击，几次之后，就可取胜。

5. 魔王：魔王钢筋铁骨，一身武士打扮，手执柳叶刀，横劈直砍忍者，同时可纵向发射三路飞镖，飞镖落地会爆炸，横向发射火焰镖，攻击忍者中路。魔王可灵活地跳跃腾挪，忽左忽右，忽上忽下攻击忍者。

每一关关尾的魔头出现时，右上角都会显示出魔王的生命力。生命力全完时，魔王即毁灭。

（四）攻关过程

整个游戏分成五关，每一关又分成三至四小关，每一关的最后一小关是敌人的魔王。

1. 第一关——雨夜港口

1—1 小关·码头

（1）对付机械乌龟，应尽可能地从其背上跳过去，如跳不过去，可蹲下将其击毁。

（2）对徒手敌人可用长剑连续劈杀。

(3) 注意翻上横梁、翻下横梁、吊在空中攻击等技巧的练习，只有熟练操作这些，才能对付以后的强敌。

(4) 这一小关的末尾有一大力水手，大力水手善拳击，且能像足球运动员一样滑行铲人，大力水手有生命力显示。忍者要注意躲开其冲撞而攻击之，击中几次就可取胜。

1－2 小关·驳船上

(1) 对付执长刀的敌人，在其收刀蹲下时，冲过去攻击可一举消灭；对站在货箱上的敌人可跳起用刀劈杀。

(2) 红衣敌人手中无兵器，主要是冲撞忍者，把忍者推着往后走，且粘住不放，是很讨厌的敌人。忍者可跳起避过，不要与之纠缠，这种敌人在以后还会出现。

(3) 钢铁架上每一层都有导弹，要快速敏捷地翻上去，慢了就会被导弹击中。

1－3 小关·动力房

(1) 持钢炮的机器人以跪姿或立姿间歇开炮，忍者可利用其发射的间隙靠近攻击。

(2) 跳上巨大的轮子上的平台时要准确，掉下深沟就会摔死。

(3) 此关有红衣敌人突然袭击忍者，企图将忍者推下深沟，要注意躲避。

(4) 过第二个转动轮装置（图 22），要有一定的技巧：首先跳到下面那个轮子的平台上，然后抓住上面那个轮子平台的下端，翻上去，当轮子转到右边时跳到对面实地上。如果直接从下面轮子的平台上跳向对岸，十有八九会摔死的。

(5) 跳过轮子区后，可见一藏宝箱，这里面有恢复全部生命力的圣水瓶。只有在此加满生命力才能够迎战最后的魔

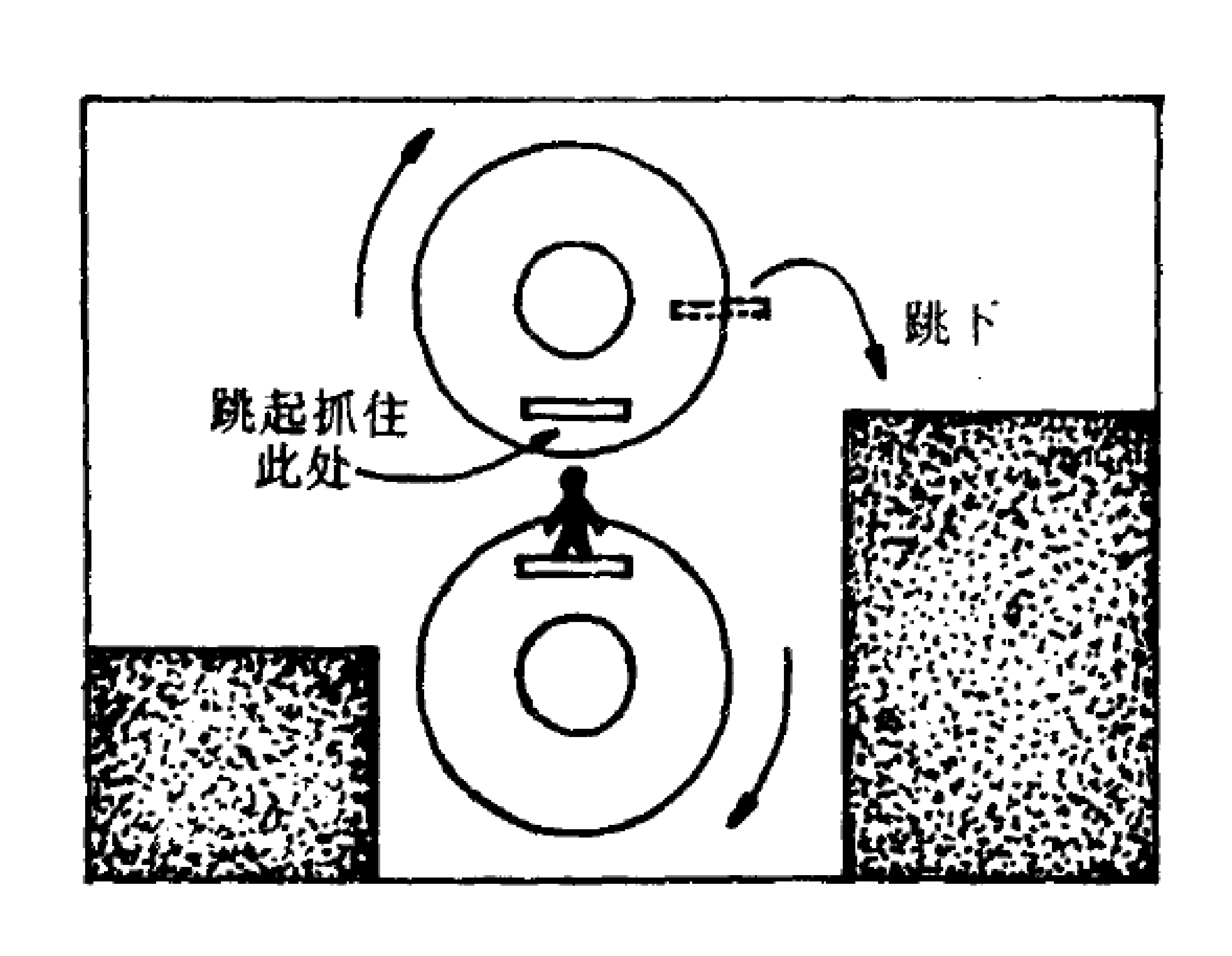


图 22　过转轮的技巧

王，机会千万别错过。

1－4 小关·密室

在密室中，与猴脸怪决斗要站在台阶的下方，以逸待劳，当猴脸怪跳下来时即冲过去猛烈攻击，可看到猴脸怪的生命力在一格一格地减少，几次之后就可取胜。

2. 第二关——通道

2－1 小关·通道

(1) 水中跳出来的黄衣敌人善掷飞镖，使忍者近不得身，忍者要快速冲过去，或在黄衣敌人刚出水面就攻击，使之来不及掷飞镖。

(2) 冲到一凸台处时，可见墙上有 2 个洞，此处要小心，洞中藏有 2 条令人恶心的机械毛虫。毛虫可上下摆动，虫头射出火球攻击忍者。毛虫的头尖部位是弱点，一被击中就会“唰”地一下缩回去，一会儿又会伸出来，击中几次之后就会爆炸消失。

(3) 在 S 形上升的弯道中，有喷毒气的喷嘴间歇地喷着毒气，连喷两次后就停一二秒钟，可趁机冲过去，迅速上跳

抓住横梁杆翻上去。

(4) 掷回旋镖的敌人出现前就要取得铁链。忍者使用铁链可远距离攻击敌人而不被回旋镖所伤。

(5) 在一排喷毒气的喷嘴上有一藏宝箱，里面有圣水瓶，忍者冲杀到此处时生命力已所剩无几了，不可错过取圣水瓶的机会。

(6)直升飞机状的怪物被击中后又会变成丑陋的蜘蛛，粘住忍者吸血，使忍者的生命迅速减少以至牺牲。这是一种最令人讨厌的敌人。攻击蜘蛛时要用长剑，铁链是无用的，并且边打边进，尽快冲过去。

2—2 小关·平台区

(1) 持钢炮的机器人是可分身的，被忍者击中后上下身会分开，上半身飞在空中仍可开炮，下半身行走撞击人，要小心对待。

(2) 在升上一电梯后，会出现几个大力水手围攻忍者，不要恋战，冲过去，但在冲的过程中不要忘了取宝物——圣水瓶。这是战胜关尾魔头的保证。

2—3 小关·巨型装甲车

巨型装甲车到处都是炮筒，下有发射光弹的炮口，上有发射火炮的炮口；射击起来火光冲天，杀伤面宽。忍者要跳到装甲车的前挡板上躲避，并攻击车顶上钢盔中的怪物，就是此怪在操纵着装甲车。如有炸弹，在钢盔处连放几颗炸弹就可炸毁装甲车。

在机器人把守的平台上有炸弹宝物，要取到手，这是打过关尾装甲车的有力武器，炸弹的位置可参考图 23。

3. 第三关——废墟

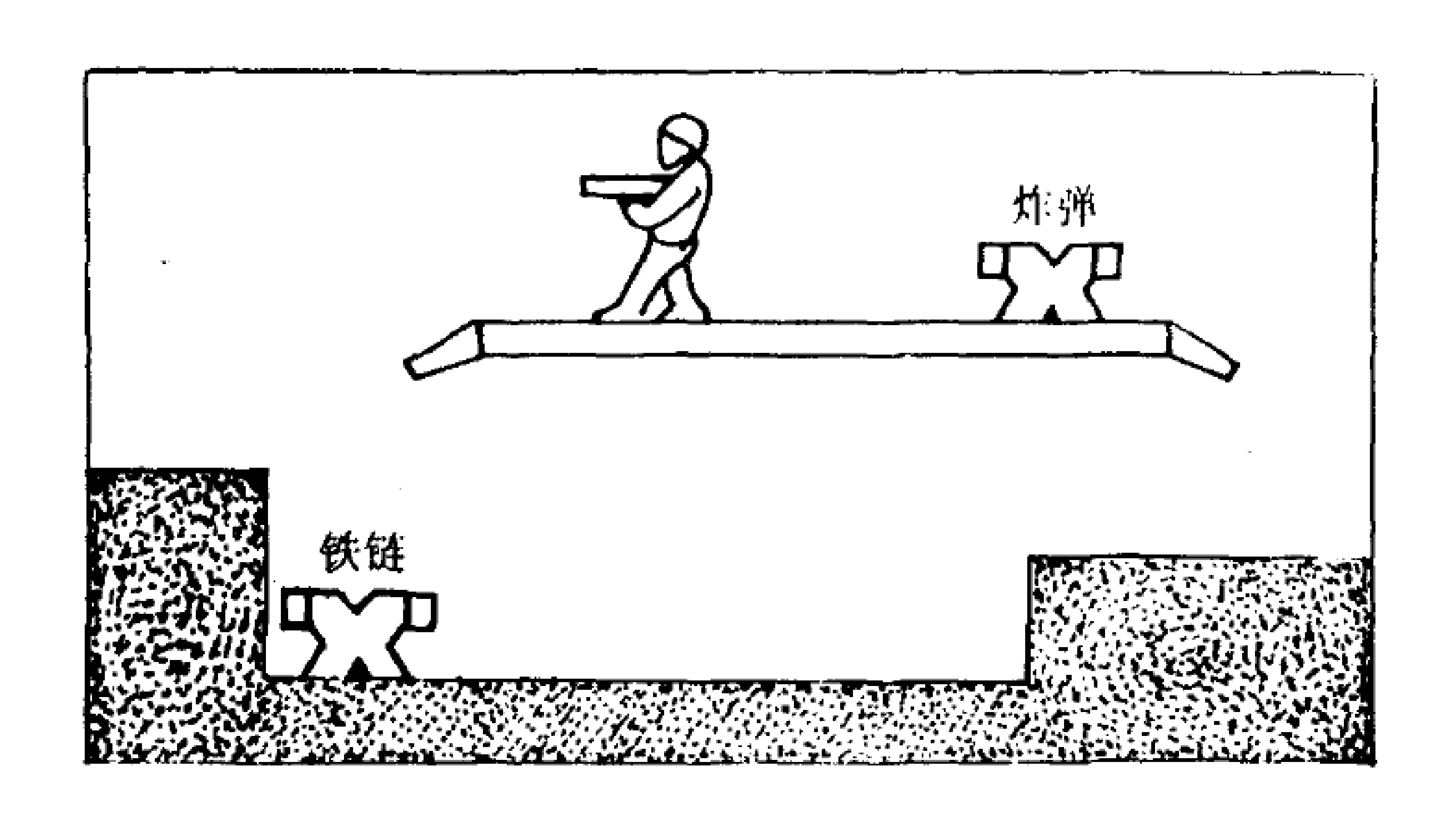


图 23　寻找炸弹图

3—1 小关·楼层区

(1) 第三层楼的右端有藏宝箱，内有圣水瓶，要取得，以补充生命力。

(2) 可在楼层的梯子口挥剑杀敌，而不要爬上去，这样既可消灭敌人，又可保护自己。

3—2 小关·断壁区

(1) 这里是废弃的房屋顶上，在断墙上跳跃时要准确，掉下去会失去一次生命。

(2) 在S形上升的楼层上有两个机器人把守，这是此关的难点。要抓好时机消灭这两个机器人，时机掌握不好会在此失去很多生命力。

3—3 小关·与武士决斗

与武士决斗的地方是一狭窄的断墙上，武士全身铠甲，手执长刀，劈砍忍者。武士每次出现时是身体的一个个部分散

落出来，然后手、脚、头、帽子等组成人形，斗不了几个回合又会散成碎片掉下墙去，过一会儿又会突然冒出来，如此反复攻击忍者。忍者要在其出现时就准确地判断出出现的位置，然后靠近猛烈攻击。武士一受攻击就会逃走，几次之后就可取胜。

4. 第四关——能源区

4－1 小关·炮台

（1）忍者在翻上一高架时遇一悬空梯子，按 A 键跳起后再按上键抓牢梯子，就可爬上去。

（2）爬上梯子后，有一高一矮两炮口封锁出路，两炮口交替射击。忍者要躲过炮击，迅速冲过去跳到炮台上，注意炮台上有闪亮的红灯不能碰，一碰就会失去生命力。

（3）从炮台上跳起抓悬空的梯子时要按上面介绍方法做，否则会掉下去的。

（4）建筑物顶上有能旋转飞起的士兵，要在其落地时靠近攻击。

（5）进入炮台区后要连续跳跃，在炮台射击停歇的瞬间，或跳上炮台，或跳下炮台蹲下，这样在炮弹的缝隙间前进。在炮台区的中段有二藏宝箱，一个藏圣水瓶，一个藏炸弹，最好能取到，炸弹可以炸毁炮台。

4－2 小关·动力带区

（1）在战斗中要看清动力带运行的方向。

（2）对付黄衣执刀敌人最好用铁链，因为黄衣敌人能飞速旋转，被其靠近就会吃亏，用铁链远距离击之较安全。

（3）这一地区的地形很复杂，冲杀到底层时，要注意到动力带运动的方向，顺向动力带会把忍者带下深沟。这时忍

者一方面要与动力带上的黄衣人战斗，一方面要留神脚下的动力带。要向动力带运动的反方向跳，跳到对面的平台上后，会出现一只手指示忍者的前进方向。

(4) 在有上下升降的电梯区中，有机器人在通道中巡逻，不时地向两边开枪，击毁这种机器人可得宝物。

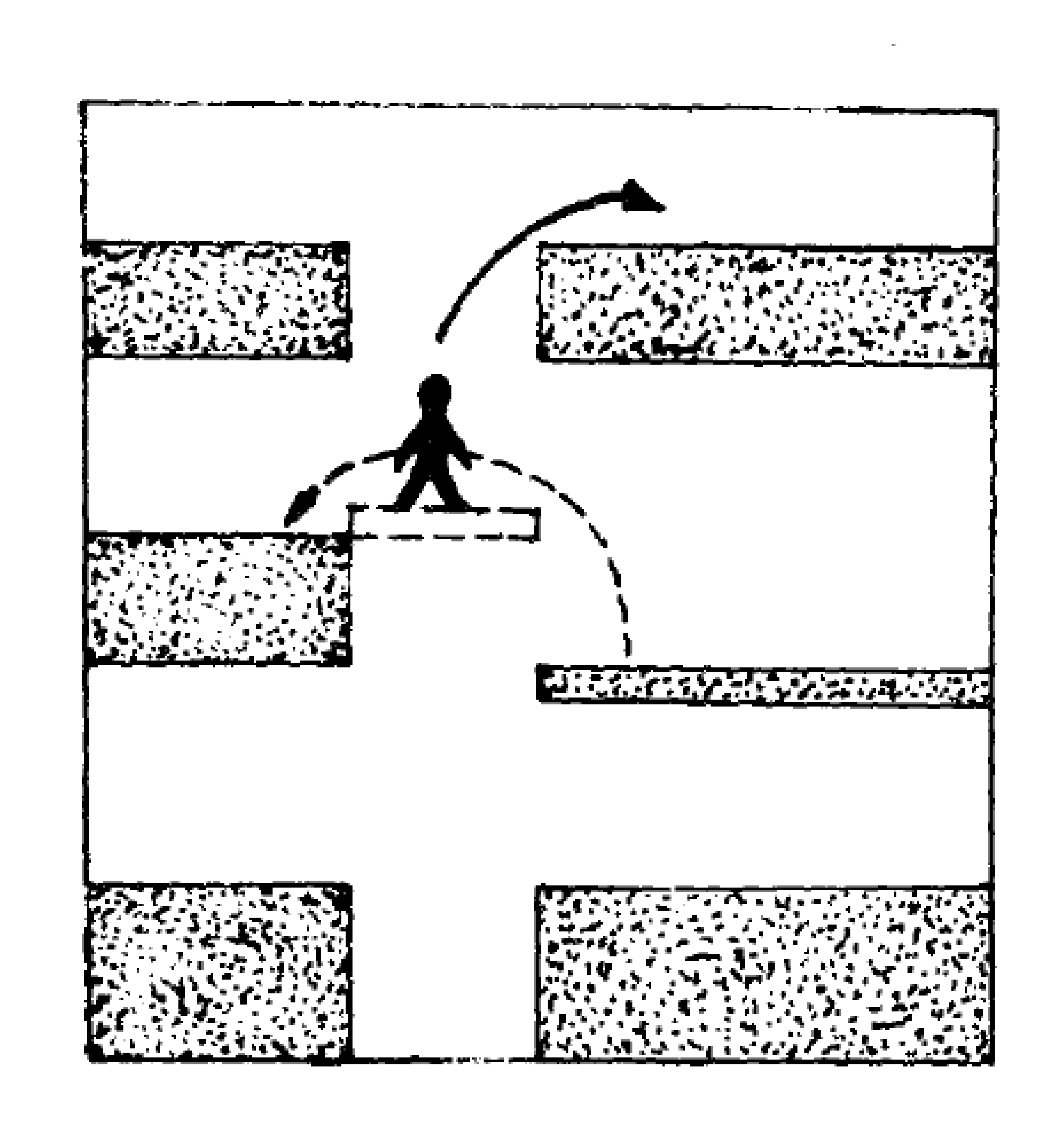


图 24 过电梯技巧图

(5) 有一个地方最难跳过去（图 24），要掌握好技巧：先跳到中间的狭窄口子中，然后慢慢右移，将身子一半悬空，当平台运动到这个地方时忍者会自行踏到平台上的，然后，向右上一跳，即过了这一地区。有时要跳才能到达下降的平台上，立即再向右上跳。

(6) 有的电梯当忍者站上去时就会下降，是因为电梯不堪负重，如果忍者跳起，电梯又会上升。这样在电梯中反复几次垂直上跳，忍者就可以到高处了。

4－3 小关·战鹰人

鹰人是很难对付的敌人，鹰人能飞翔，在空中伺机攻击，所以攻击的主动权在鹰人手中。忍者只能在被动挨打的情况下看准时机反扑，当鹰人俯冲下来时，忍者迅速避开并发起

攻击，只要一剑击中就可连续击多剑。反复几次就可消灭鹰人。

5. 第五关——捣毁魔窟

5－1 小关·火焰区

(1)要利用地形，蹲在凹处躲过光墙的冲击。

(2)这一关中的每一个敌人都有绝活，很厉害，徒手机器人的头和手脚都可飞离身子袭击忍者，持激光枪的敌人可射出一道道弧光。

5－2 小关·大厅

(1)对付持盾牌的敌人，要用长链待其拿开盾牌欲挥刀时攻击最有效。

(2)在向上攻击时，画面会自动从下至上运动，忍者要快速向上翻跳，同时要击毁挡道的机器人，如果被敌人缠住脱不得身，就很可能被上移的画面挤死。

(3)最后与魔王决斗时不可操之过急，猛打猛冲是会失败的，更重要的是要有耐心、毅力和韧性，使用技巧，能攻则攻，不能攻就躲，以保存自己为上策。

(五)攻关秘诀

1. 选关：当标题画面出现后，顺序按Ⅰ号手柄的 A 键 4 下、B 键 4 下，再重复按 A、B 键 4 次后会听到一响声，然后配合以下各键即可。

(1)按住Ⅱ号手柄的 B 键启动，选 1－2 关。

(2)按住Ⅱ号手柄的 A 键启动，选 1－3 关。

(3)按住Ⅱ号手柄的 A 键和 B 键启动，选 1－4 关。

(4)按住Ⅰ号手柄的 B 键启动，选 2－1 关。

（5）按住Ⅰ号手柄的B键和Ⅱ号手柄的B键启动，选2—2关。

（6）按住Ⅰ号手柄的B键和Ⅱ号手柄的A键启动，选2—3关。

（7）按住Ⅰ号手柄的B键及Ⅱ号手柄的A和B键启动，选3—1关。

（8）按住Ⅱ号手柄的A键启动，选3—2关。

（9）按住Ⅰ号手柄的A键及Ⅱ号手柄的B键启动，选3—3关。

（10）按住Ⅰ号手柄的A键及Ⅱ号手柄的A键启动，选4—1关。

（11）按住Ⅰ号手柄的A键及Ⅱ号手柄的A和B键启动，选4—2关。

（12）按住Ⅰ号手柄的A和B键启动，选4—3关。

（13）按住Ⅰ号手柄的A和B键及Ⅱ号手柄的B键启动，选5—1关。

（14）按住Ⅰ号手柄的A和B键及Ⅱ号手柄的A键启动，选5—2关。

2. 欣赏音乐：按选关过程操作至听到一声响声后，按住Ⅰ号手柄的A和B键及Ⅱ号手柄的A和B键启动，用左右键选音乐，用A键欣赏音乐。

3. 接关：按选关过程前面的操作步骤，当听到一声响声后，按住Ⅰ号手柄的上键及Ⅱ号手柄下键启动，可接关9次。

九、战场之狼





一个突击队员奉命去捣毁敌军一基地。一架直升飞机将突击队员送到敌军基地外围，战士从飞机上跳下来，与直升飞机飞行员挥手作别。紧接着敌人便从四面八方围攻过来。

（一）操纵方法

战士手中有一支冲锋枪，按 B 键即开枪，子弹是无限的。按 A 键扔手榴弹，开始时只有 4 颗手榴弹，屏幕下部中间可显示手榴弹的数量，扔一颗即少一颗。在战斗中拾到白色方块后可增加手榴弹数量。

战士可用方向键控制朝 8 个方向运动。

A 键——扔手榴弹；

B 键＋十字键的任一方——开枪；

下键——从战壕中爬出来。

战士在发射冲锋枪时必须与方向键配合，只按 B 键不按方向键的任一方是不会开枪的。

游戏分为若干个轮次，每一轮次有 4 关，以后的各轮中

4 关与前一轮的基本相同，但难度增大了。每一关开始时，屏幕中央都会出现第×轮第×关的数字，如“1－2”表示第一轮第二关，“2－1”表示第二轮第一关。

这个游戏的各关都是纵向运动，也就是从下向上运动，这是一个单人玩的游戏。

游戏开始时，战士有 3 次生命，以后每救出 1 个俘虏可得 1000 分，当分数增至 2 万时，即可增加 1 次生命。

（二）攻关过程

1．第一关——丛林地带

战士一路向前冲去，敌人从前面与二侧围攻过来，战士最有力的攻击是冲锋枪。当战士冲到第三棵椰树处时，可拾到一闪光弹。扔出闪光弹可消灭画面上的全部敌人。在攻击过程中还会遇到一些有梯子的暗道口，战士走到梯子处即可进入暗室。暗室里有俘虏，救出 1 个可得 1000 分。暗室的入口有时要用手榴弹才能炸开，如在土墙上有一个入口就得用手榴弹炸开。这一关的关底是 1 个大门，大门口有许多敌人，其中有些拿着盾牌，这些敌人用冲锋枪是打不死的，必须用手榴弹炸。敌军官见大势已去时，会举起白旗投降。战士冲进大门，即过了这一关。

2．第二关——丘陵地带

这一关战壕较多，敌人躲在战壕里向战士射击。消灭战壕里的敌人只有扔手榴弹，冲锋枪是打不到的。战士掉进战壕里会陷下去，要立刻按下键使之出来。绕过战壕前进，土丘后埋伏着很多敌人，同样只有扔手榴弹消灭。这一关的底部是个大门，大门前两边各有 4 个碉堡，埋伏着很多敌人。在

这里不可冲得太快，以免敌人从后面包抄过来。大门打开时，会从里面冲出许多手持盾牌的士兵，只有扔手榴弹才能消灭他们。所以，在战斗中尽可能多地拾取白色方块，以增加手榴弹数量。战士冲过大门，第二关即打过。

3. 第三关——敌宿营地

这里有很多敌人的堡垒，有的战士是可以冲进去的。敌人不断从堡垒中冲出来，战士要利用地形，巧妙地消灭敌人。这里暗室较多，可分为 4 种。

(1) 关押俘虏处：战士到这里可救出俘虏，每救 1 个得 1000 分。救俘虏的方法是：战士走近俘虏，与之重合即救出了俘虏。有的俘虏救出后手中会举一个 1000 字样的牌子，意即战士得 1000 分。

(2) 敌军宿舍：到这里会看到一些从睡梦中惊醒的敌兵，还来不及穿衣服和拿枪，战士应尽快将其消灭，再冲出去。

(3) 蛇室：这里是蛇的世界，到处是蛇。战士应尽快冲出去，消灭蛇是不能得分的。

(4) 敌发报室：这里由数名敌兵守护。消灭敌人，取走发报机，可得 2000 分。这一关的底部也是一重兵把守的大门，打过大门即进入第四关。这一关中要注意：战士不会游泳，掉进水中会淹死。

4. 第四关——敌军基地

这里有许多壕沟，上铺设有木桥，掉进沟里会摔死。战士一路冲锋，冲过敌飞机跑道。这里敌人设了很多岗楼，警报也频频作响。最后冲到敌指挥楼前。这里敌人既多且厉害，战斗异常激烈，要注意消灭楼中窗口里的敌人。在战士的猛烈攻击下，敌指挥楼起火，冲过指挥楼，指挥楼爆炸，烈火

熊熊。这时一架直升飞机飞来载战士去执行另一任务。

接下来进入第二轮第一关，同第一轮第一关一样，战士从飞机上跳下来便开始战斗，场景与“1—1”一样，但敌兵增多，空地上增加了敌人的掩体等。以后的各轮次都是如此，只是难度越来越大。

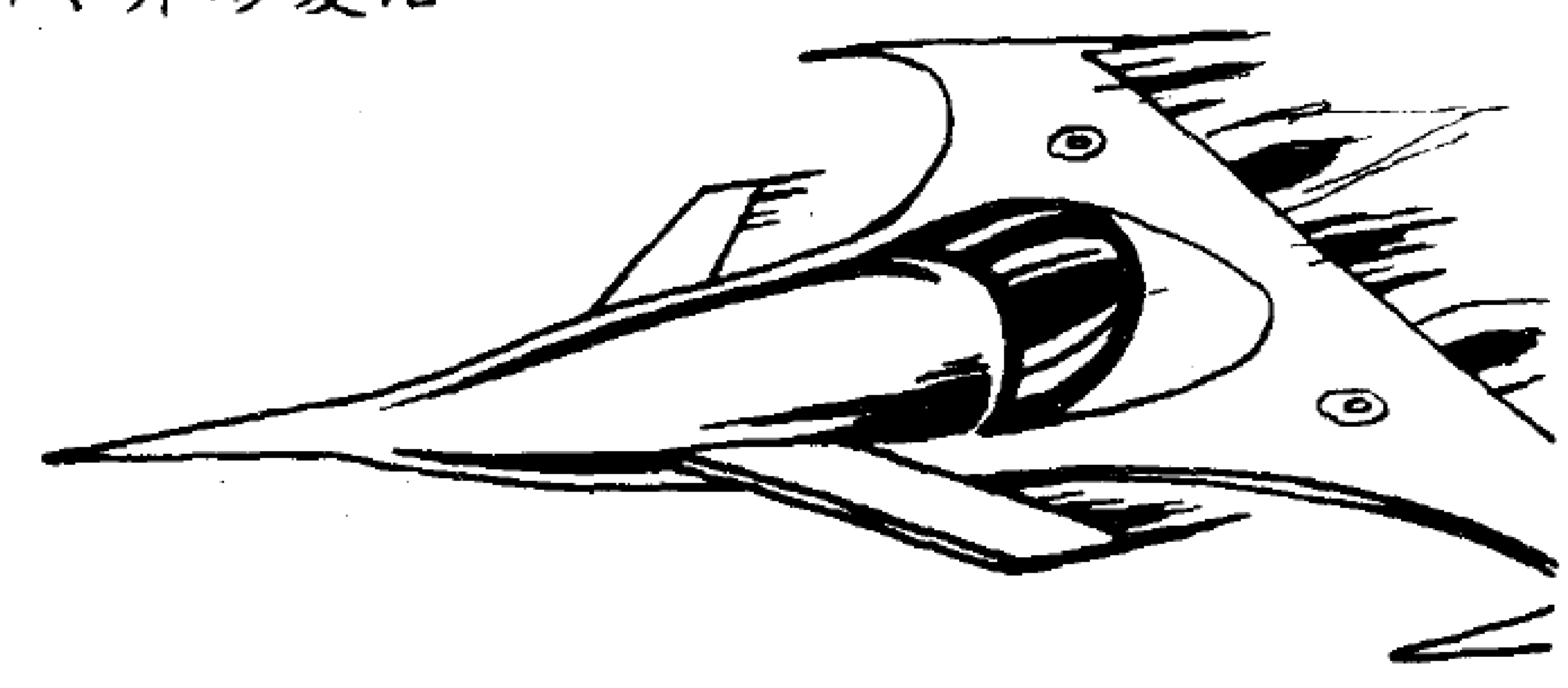
（三）攻关秘诀

接关：游戏中途失败后，重新出现标题画面。这时选一人玩，然后依次按Ⅱ号手柄的：

左、右、A、B、A、下、上

接着按住Ⅰ号手柄的A键不放，再按开始键进入游戏即可接关。

十、异形复活



这是一个比《沙罗曼蛇》难度更大的游戏，其中的趣味、惊险与操纵技巧的难度都比《沙罗曼蛇》更吸引人，是目前受欢迎的游戏节目之一。

（一）操纵方法

游戏可以一个人玩也可以两个人同时玩，游戏开始时，有5次生命；单人玩时，只有3次生命，但可接关，生命次数全用完后会出现字幕：

CONTINUE

END

选择“CONTINUE”就可接关。

用十字键可以控制飞船上下左右等8个方向的运动，A键、B键均为攻击键。

（二）宝物介绍

当击毁在空中飞行的一种特殊飞行器，就可得宝物。

1. 三向枪：获得可向前方 3 个方向射去，杀伤面宽。

2. 五向枪：获得后可向前方射出 5 路子弹，子弹密集，是较强的攻击武器。

3. 弧光圈：获得可射去一个一个弧光圈，光圈由小变大，向前方飞去，杀伤面宽且密集。

4. 激光：获得后可射出一道道激光。

5. S 字母：获得后加快飞船的飞行速度。

6. M 字母：获得后飞船可射出导弹，获得两个以上 M 字母后，射击的导弹可拐弯追踪目标。

7. P 字母：获得 P 字母后，飞船处于无敌状态，敌人的子弹不能伤害飞船，但飞船不能碰撞障碍物，否则还是会机毁人亡的。

8. B 字母：获得 B 字母后，飞船的周围会出现 1 个旋转的保护锤，以保护飞船免遭伤害，最多可获得 4 个保护锤。

（三）攻关过程

1. 第一关——星际空间

这一关是飞船攻击敌人的外围阵地，迎面有各种各样的怪异的飞行器撞来，击毁可得分。在迎面飞来的飞行器中，有一种是基地送来的能源（宝物），要注意识别，在以后的各关中都会出现，看到装有宝物的飞行器时对准其开一炮，击毁飞行器，宝物就出来了。宝物由于惯性作用，还会向前面飞去，要及时捕获。

有一只老虎跳出来，这时画面停止不动，老虎的背上可射击子弹，可跳跃攻击飞船，要对准老虎的头部或背上的洞眼射击。这两个地方是老虎的弱点，击中数次就可消灭老虎。

如果飞船已获得较强的装备，可停在左下角让老虎扑过来，然后集中火力射击老虎背上的洞眼，可一举获胜。

在一空旷地带，前面有一巨石挡路，可开炮击毁。然后进入一错综复杂的通道。这里有各种各样的敌人，有象牙状障碍，还有从间隙冲出来的障碍，一撞上就会机毁人亡。在进入通道战斗时，要注意宝物的出现，获取宝物可给打过这一地段带来方便，特别是这里有导弹和无敌宝物，不要错过了，否则这一地段是很难打过的。

冲到通道的尽头时，前面无出路，只有一堵墙。这时，墙上会慢慢显现出一张怪脸来，怪脸一张嘴就吐出炮弹，两只眼球能飘出眼眶，撞击飞船，怪吓人的。这个怪物是第一关关尾的首脑，它的弱点是两只飘动的眼球，跟踪两只眼球射击，数次击中后就可消灭怪脸。

2. 第二关——通道

这里是由两块星际地块构成的通道。两边的地块上有各种各样的机械装置开炮攻击飞船，在通道的中间，还有一些固定的炮台射出密集的散弹。两边地块的炮台及空中飞行器构成严密的火力网，要突破真不容易。突然，两边地块上唰地伸出一只只长长的手来抓飞船，要小心。长手可以被击毁，但最好从空隙中飞过去。

打过长手地带后，画面停止下来，一条长长的机器蛇冲了出来。蛇沿着屏幕四周，围绕飞船行走，小眼珠中射出一串串密集的子弹。飞船要躲过子弹，伺机射击蛇的头部，击中蛇头多次就可击毁。

通道中有许多石块堵路，开炮射击，击毁石块打开通道才能过去。进入曲折复杂的地带后，两边有暗堡射击，迎面

有一些怪异的飞行物，两边还有一只只长长的手伸出来。这一地段集中了这一关中敌人的各种兵力，但只要认真对付，打过去并不难。

关尾是一独眼怪物，固定不动，独眼时开时合，射出一串串子弹。要在独眼张开时猛烈射击，连续不断击中几次后就可消灭独眼怪物。

3. 第三关——星际丛林地带

空中有许多昆虫状飞行物攻击飞船，往前飞时，地形开始变窄，变得曲折复杂，有的地方仅容飞船通过，四周的硬壁是碰不得的，一碰飞船就会炸毁。过了这一地区，地形又开阔起来。有一条巨型昆虫挡住了去路，这时画面停止下来。昆虫口中密集的扇形子弹，杀伤面很广，很难对付，要灵巧地躲过子弹，再猛烈射击。在这里的战斗首先是保住自己，然后才伺机攻击敌人，不可操之过急。

消灭巨型昆虫再向前，地形又变得狭窄曲折起来。过这一地段主要是要灵活地操纵飞船飞越障碍。快到关尾时，出现上下两洞口，从洞中散出许多花状物，飘浮在空中阻住去路，要小心避开。入洞一段距离后可见前面有一人形物体，从胸口长出一朵花来，花中散射子弹与花状飘浮物攻击飞船，时张时合。要在花张开时猛烈射击，这是怪物的弱点，击中多次就可击毁这一怪物。

4. 第四关——通道

在通道中会遇到许多蝎状物攻击，两边常常突然伸出长长的铁链手撞击或抓飞船。这一地段的铁链手特别多，要小心，由于铁链手不会射击，所以尽可能绕过去而不必与其纠缠。但有的地方是左右两只铁链手同时伸出，不击毁铁链就

不能过去。要射击铁链手的根部的眼睛才可将其击毁，射击其它地方是无用的。

打过铁链手地段，通道口突然变窄，仅容飞船飞过。而在这一关口有一只蝎子守住，口中吐出扇形散开的子弹。蝎子有一时隐时现的眼睛，这是弱点，要对准这个地方射击，击中数次就可消灭蝎子。过道口时要注意不要碰到两边，否则会撞毁的。

至关尾时，出现龇牙咧嘴的口，口的两边各有一狭窄的通道口，通道口中时有锋利的长牙伸出封住，要对准口猛烈射击。击毁那张怪嘴后从左边或右边的狭窄的通道飞下去。这时你也许会发现，这是一个形状像胃的怪物，至底部时沿着弯道搜索，会找到一鱼钩似的弯状物，弯状物的尖顶上是一只时开时合的眼睛，对准这只眼睛射击就可击毁怪物。

5. 第五关——外星人基地

外星人基地防守严密，到处是机械装置，四处都有机器人把守，有的在地上射击，有的在空中飞行射击。在地面射击的机器也可以飞起来。打过这一地区后出现了 3 个类似飞船的敌人，并且具有飞船同样的功能与攻击力，要小心，这是强敌。

有一厚厚的铁门封闭住了通道，开炮射击可炸毁，从这里进入敌人的中心地带。这里的敌人很多，特别是一些电弧放射装置难以通过。电弧放射器间歇放射出电弧，形成一道一道的电弧墙封住了去路，要趁其停歇的那一下飞过去。这里放射器很多，稍不留心就有可能被电弧烧毁，这是这一关中较难打过的地段。

关尾是一巨型机器人。机器人动作笨拙，头部和双手可

射出一串串子弹，密集地散射过来，机器人的头部可飞离身体来攻击飞船。机器人的弱点是头部，集中火力射击头部就可击毁机器人。

6. 第六关——电弧通道

这一关的第一区域是由电弧放射器把守的通道。放射器间歇性地放射电弧，形成了一个电弧屏幕，同时空中还有各种飞行物攻击。有了前面过电弧墙的经验，只要谨慎，打过这一地区不会太难。

有夹块突然从两边冲出，“呼”地一下拍压在中间，如被夹中即会丧生。

有 5 个球形物体阻住去路，球上有嘴，一张口就会射出子弹，要对准中间的那个火球射去。击毁了火球，其余小球就会自毁。

过一狭口时出现鬼头，很吓人。击毁后变成一闪光球追踪飞船，如飞船被其粘上就会失去攻击力，射不出炮弹，要反复射击多次才能摆脱，是很讨厌的敌人。过了这一区域，又进入一电弧装置区。

关尾是一个有双手的怪物，放出一个一个的人形物体，能射出扇形子弹，口中吐火球。这个怪物的火力较强，要注意避开。怪物的弱点是左下角的眼睛，击毁了眼睛也就消灭了怪物。这时囚禁在黑牢的公主被救了出来，走上了飞船。

7. 第七关——真空管道

飞船载着救出的公主必须通过真空管道才能逃离这个罪恶的星球。真空管道中没有敌人，但管道曲折复杂，飞船在进入真空管道后，由于无阻力，速度会越来越快，飞速地向前冲去，这时游戏者就要高度集中注意力控制飞船，不要撞

到障碍物上。这一关很难打过，总要经过几次反复，慢慢地熟悉了地形，知道前面将要出现什么样的障碍物时才有可能冲出真空管道。冲出后即大功告成，这时会看到遥远的太空中恶星爆炸毁灭了。

（四）攻关秘诀

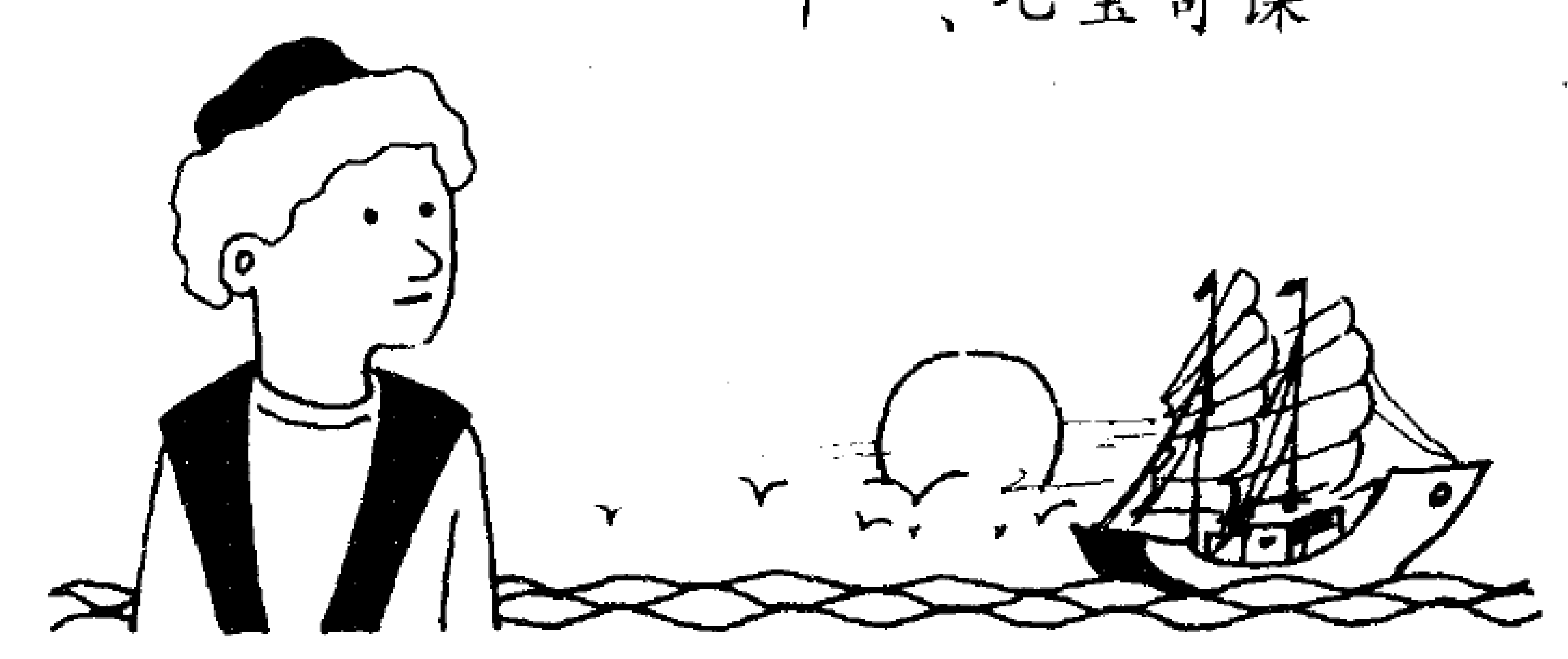
1. 无敌法：本游戏是一个难度特别大的节目，就凭有限的几次生命是很难打过整个游戏的。这里介绍一个秘诀，可使飞船处于无敌状态，从而顺利打过游戏，密码的输入方法是在标题画面出现时，依次按如下键：

A、A、上、B、B、下、A、B

然后按开始键进入游戏，在游戏中再按开始键使游戏暂停，当解除暂停又开始游戏时，飞船就具备了最强的装备并处于无敌状态。最强的装备是飞船有 4 个保护锤，发射弧光圈。

2. 复活法：如果是两个人同时游戏，在其中一个人的游戏主角生命次数用完后，同时按住 A、B 两键，游戏中的主人翁又可复活。

十一、七宝奇谋



这是一个古老的故事。有七兄妹幸福地生活在一起，忽然在一天的夜晚被恶魔掳走了 6 个，关在一座荒岛上的地牢里。七兄妹中的老大麦奇因外出购买食物而幸免，他决心救出 6 个弟妹。经过千难万险后，麦奇寻找到了荒岛上，冲进迷宫般的地牢里与敌人战斗，最后终于救出了 6 个弟妹。

（一）操纵方法

这是一个单人玩游戏，每一关由若干个场景组成，每一关中都囚禁着 1 个弟弟或妹妹。麦奇要打过一关，首先要取得 3 把钥匙，再救出囚禁在这一关中的弟弟或妹妹。钥匙和弟妹都关在门上刻有骷髅头的牢房里，要用地雷炸开牢门才能取得。只有取得了 3 把钥匙和救出了 1 个弟妹才能进入下一关。通往下一关的门前有一个特殊标志——门前有一个很大的钥匙孔，麦奇来到这里时，门会自动消失。如果没取到 3 把钥匙，门是打不开的。

地牢中四通八达，暗道机关很多，有些暗道是通向别的

地牢的。游戏者要记清楚路径，否则即使救出了弟妹和找到了3把钥匙也找不到通往下一关的大门，有时绕来绕去总是在原地兜圈子。地牢之间有两种连接方式，一种是由梯子或青藤直接连接的，顺着梯子或青藤进入另一个地牢，用同样的方法再返回原来的地牢。还有一种方式是由暗道连接的，从一个暗道门进去，从另一个地牢的暗道门出来，用同样的方法可返回到原来的地牢中去。暗道门是一个圆顶门。这是非常复杂的，在屏幕上只显示了地牢的某一部分，但游戏者的头脑中必须有一个整体概念，否则会像只没头苍蝇，乱冲一气。在后面的攻关过程介绍中将绘出每一关的迷宫般的场景，供游戏者参考。

游戏开始时，麦奇只有3次生命。麦奇的每次生命受到两种限制，即生命力与生命时间，二者中如有一个到达极限或是二者都到达了极限，麦奇就会失去1次生命。生命力是可以补充的，找到宝物血瓶或钻石时就可补充生命力，而时间是不能延长的。

麦奇打开牢房门的武器是地雷，即用地雷炸开牢门。获得地雷的方法是踢死1只老鼠，老鼠就会变成1颗地雷，麦奇走过去便可取得。每次只能取得1颗地雷，用后才能获取下一颗。

在游戏中，屏幕上有一些文字、图形说明游戏进展的一些情况，这里介绍如下。

地雷：表示麦奇已有1个地雷。

LIFE：在LIFE（生命）之后有红带，用来表示麦奇的生命力，当麦奇受到坏人或老鼠的撞击时，生命就受损，红带缩短；如取得宝物补充生命力时红带就加长。当生命只有5个

单位时，会响起警报声，提醒游戏者注意，当生命力全部损失完时，红带消失，麦奇即失去1次生命。

左边的小人头像：表示被麦奇救出的弟弟或妹妹的人数，进入第几关，就必须救出几个人，从这里可以查看到这一关中的弟弟或妹妹是否已救出。

钻石：在游戏中可以获得挂在空中的钻石，每获得1个钻石就出现1个钻石图形，当钻石增至8个时，可1次加满麦奇的生命力。

钥匙：每取到1把钥匙就会显示1个钥匙图形。

右边的小人头像：右边的小人头像表示麦奇，后面的数字表示麦奇剩余的生命次数。

TIMER：TIMER是记时器，记录每次生命所用去的时间。当记时器的数字为零时，麦奇就失去1次生命。

SCORE：记分。麦奇所得的分就在这里累加起来。在游戏中麦奇消灭敌人可得分，获得宝物或救出弟妹也可得分。

消灭敌人得分：老鼠200分，坏人1000分，蝙蝠200分，骷髅200分，幽灵500分。

获得宝物得分：钻石500分，小飞人5000分，皇冠20000分，项链5000分，救 人1000分。

各种键的使用方法：

A键——跳跃；

B键——踢腿、打弹弓，用于攻击敌人；

左键——向左运动；

右键——向右运动；

上键——向上爬梯子、青藤等；

下键——蹲下，向下爬梯、青藤等；

左或右键＋上键——进入圆顶暗道门；

下键＋B 键——安放地雷并点燃。

（二）宝物介绍

1. 钥匙：这是打开牢门的必备宝物，必须找到 3 把钥匙才能打开牢门。

2. 地雷：踢死老鼠后可获得，可以用于炸开地牢门及炸死敌人。

3. 白色十字架：踢死白色老鼠可获得一白色十字架，这时麦奇全身闪烁，处于无敌状态，但时间有限。这种功能不能带入下一场景。

4. 血瓶：炸开牢门后可获得，获得后表示生命力的红色带加长。

5. 弹弓：炸开牢门后可获得，可远距离消灭一切敌人，每取得一把弹弓有子弹 50 发，用完后弹弓就消失。获得弹弓后屏幕上方有一弹弓图形及表示子弹的数字。

6. 项链：炸开牢门可获得，获得后可使坏人在一定时间内定住不动。

7. 皇冠：最大的得分项目，可得 2 万分。

8. 钻石：用于补充生命力。

（三）敌人介绍

1. 老鼠：这是每一关都会出现的敌人，数量最多，且种类有 3 种。

红色老鼠。撞击麦奇，使麦奇生命力受损，被踢死后变成一颗地雷。

白色老鼠。撞击麦奇，使其生命力受损，被踢死后变成1个十字架。

黄色老鼠。这是老鼠中最厉害的一种，被踢1次不死，变成1只长尾巴狐狸，再踢1次，变成1颗地雷。黄老鼠会跳起来撞击麦奇。

2. 坏人：坏人行动较快，能判断麦奇的位置，用身体撞击麦奇，会用手枪射击，有时还会发魔功，发魔功时会有一些黄色碎片从坏人身上向四面八方射出，被碎片击中会损失生命力。坏人被踢倒后过一会儿又会复活，是最厉害的敌人。

3. 幽灵：1个灰色的人形，在空中直线飞行，可穿透土层与建筑，用脚踢不死，只有弹弓才能消灭它。

4. 飞鱼：会从水中突然跳出攻击麦奇。

5. 章鱼：在地上爬行，踢死后变成1颗地雷。

6. 骷髅：可扔掷骨头或头颅攻击麦奇，在恐怖的声音中从地底钻出来。

7. 蝙蝠：在空中上下飞腾，俯冲撞击麦奇，麦奇如没有弹弓最好是躲避。

（四）攻关过程

这个游戏的攻关过程非常复杂，每一关的场景都是一个弯弯绕的迷宫，游戏必须记清各条路径。

1. 第一关——地面牢房

这是一个三层楼的剖面场景，全景见图25。

游戏开始时麦奇出现在画面的左端，旁边就有一个刻有骷髅头的牢门，麦奇要跳到对面的楼板上踢死老鼠获得地雷再跳过来炸牢门。这一关中有4个牢门，分别藏着3把钥匙

和 1 个弟弟。当救出弟弟时，屏幕上会显示字屏“THANK YOU！”并在屏幕左端出现 1 个小人头像，表示麦奇已救出了 1 个弟弟。当取得 1 把钥匙时，在屏幕上方的中间就会出现 1 个钥匙图形，当救出了弟弟和找到了 3 把钥匙时就来到楼房的左下角处开门了。麦奇来到钉满铁钉的大门前时，大门就会自动打开，进入到下一关中。

安放地雷后要迅速跑开，要不然地雷爆炸也会炸死麦奇的。这一关中的主要敌人是老鼠和坏人。在二楼的左端有 1 颗钻石和钱包，要在那里踢死 1 只老鼠，钻石和钱袋才会出现。

2. 第二关——地下室

地下室由 4 个场景组成，其中有 2 个地下室要通过暗道才能进入，主室的布局见图 26。

主室中有 4 个牢门要打开，左上角和右上角都有 1 个暗道的入口。地下室内有很多火焰喷嘴，间歇地喷出火焰，麦奇如被火焰烧中就会损失生命力，要在火焰停喷的瞬间通过。在这里可以获得血瓶补充生命力，还可得到 1 把弹弓。在这一场景中还有 2 条深沟，掉下去就会失去 1 次生命。

进入左上角的暗道入口，便来到另一个地下室，即 2—B 场景，见图 27。

这一场景的右上部门是一个通道，在屏幕上是单独作一场景显示，这是为了方便游戏者观察，把这一部分与第二个地下室画在一起。在 2—B 场景中有 3 个牢门，其分布结构与主地下室（2—A 场景）差不多。在炸开了所有牢门且取得了宝物后，还得从原路返回到主地下室中去。

主地下室（2—A 场景）的右上角有一道暗门，这一暗道是通向 2—C 场景的，也就是通向出口的，出口在2—C 场景

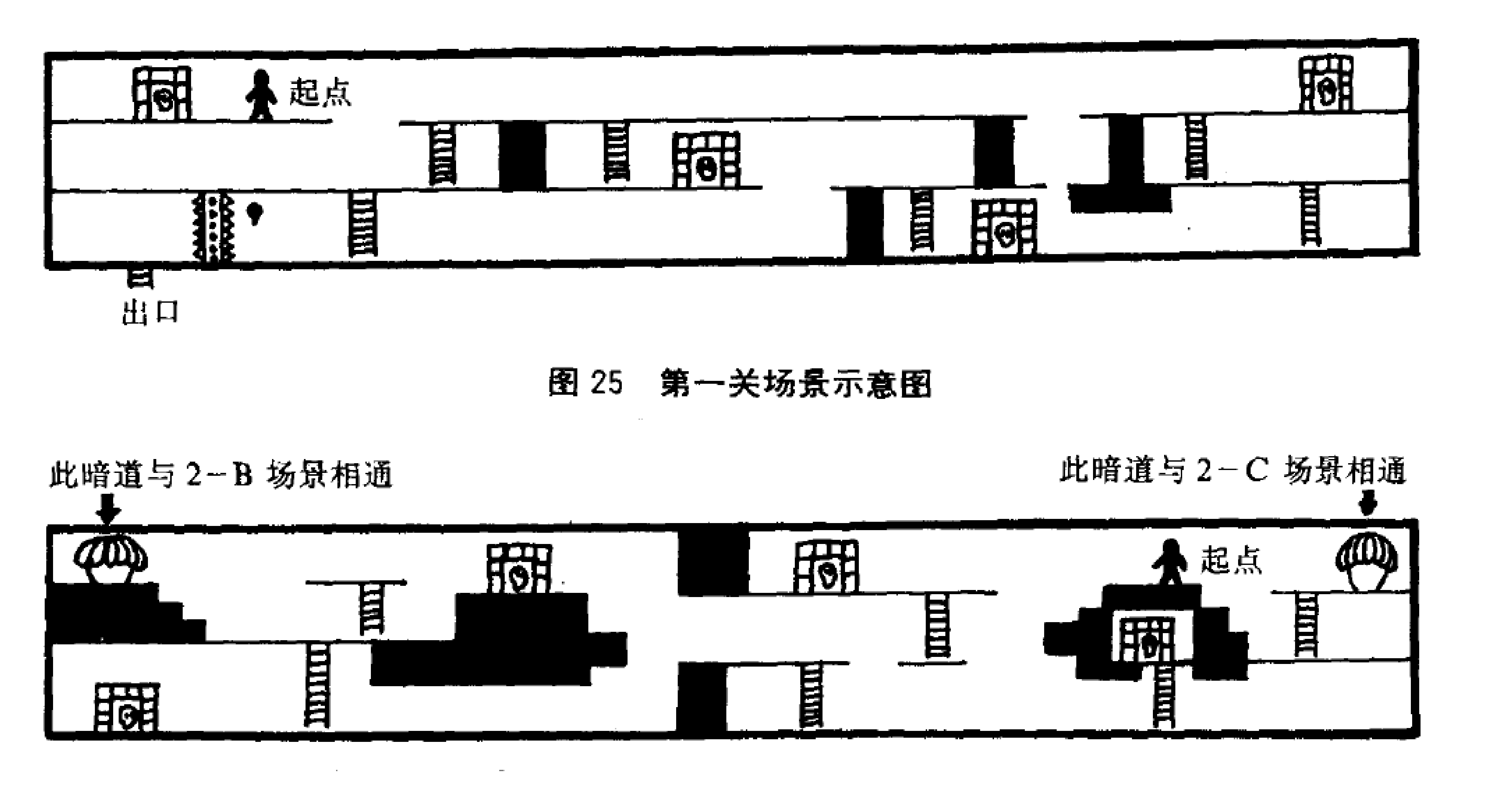


图 25 第一关场景示意图

图 26 第二关 A（2—A）场景示意图

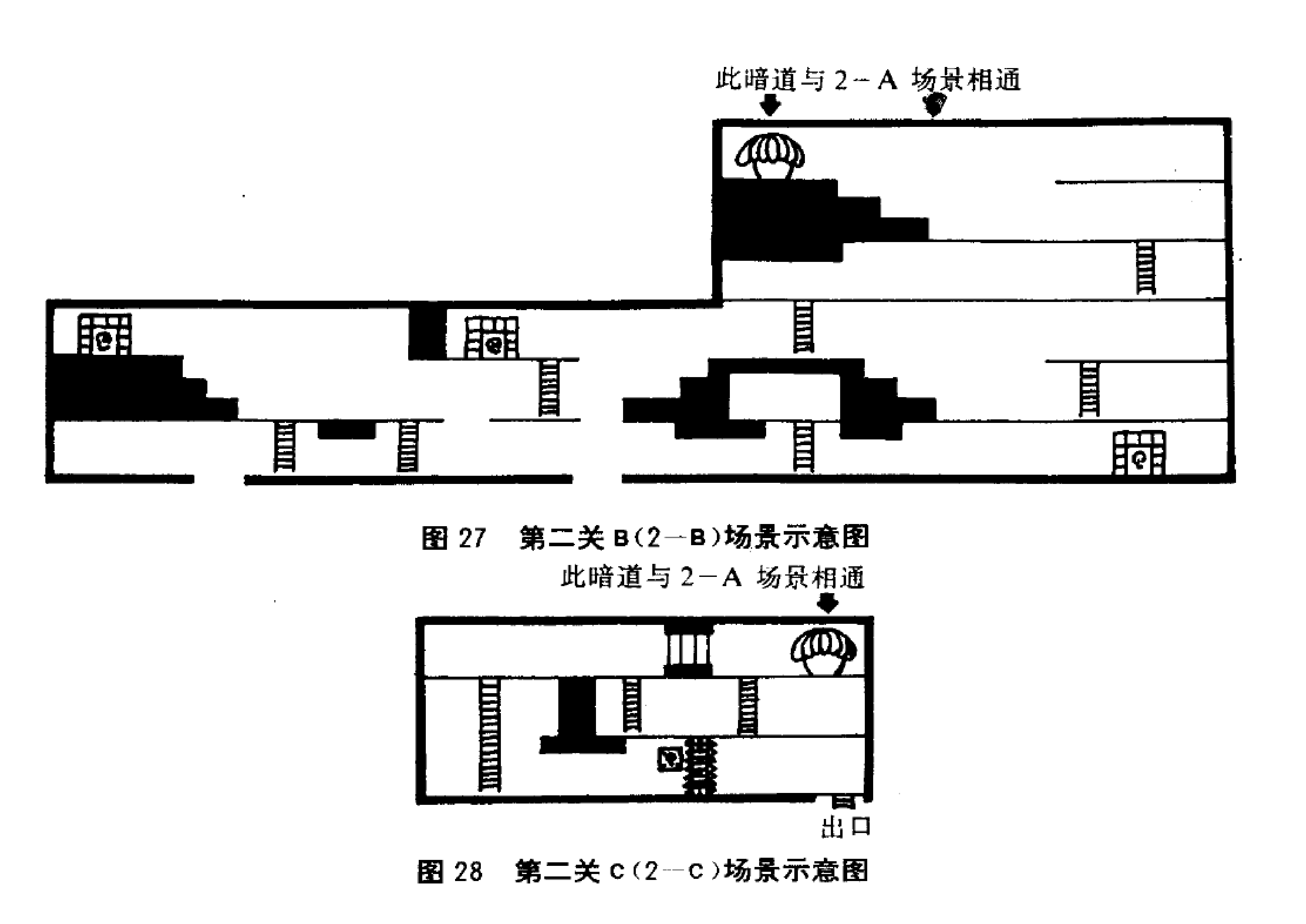


图 27　第二关 B（2—B）场景示意图

图 28　第二关 C（2—C）场景示意图

中的右下角处，见图 28。

各个地下室（也就是各场景）之间的连结关系如下图，记下这个图对游戏者顺利攻关是很重要的。

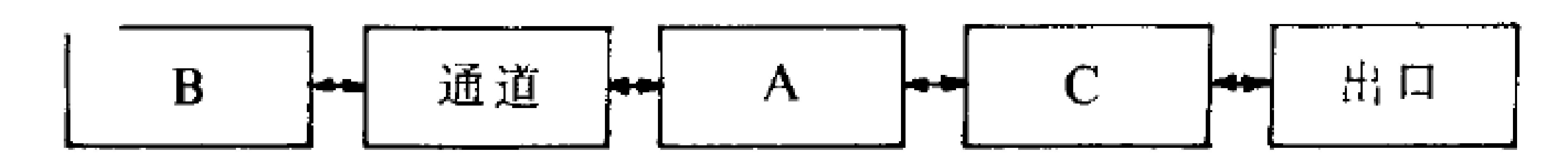


图 29　第二关各场景关系图

第二关中的敌人与第一关中的敌人一样，但数量增多，坏人开始射击和发魔功。弹弓不宜取得太早，如果生命力和时间允许的话，可以放到最后取，因为第三关中的敌人更厉害，必须用弹弓，而在第三关的宝物中却没有弹弓。

3. 第三关——水管迷宫

这一关的路线很复杂，初玩这个游戏的人往往在这一关中失败，其原因就是找不到牢门或出口，绕来绕去总是回到原地方，这样时间就耽误了。这一关中的敌人除老鼠和坏人外，还有幽灵出现。幽灵时常在某个地方突然出现，要用弹弓才能消灭它。此外，水管的拐弯处大都装有暗炮，不断地发射炮弹，顶上也会不断地掉下石块，这些都会损失麦奇的生命力。

进入水管迷宫时首先要经过一个土洞通道，见图 30。这个通道由骷髅和蝙蝠把守着，才见到这些敌人时，你会觉得很恐怖。土洞的第二层有很多钻石，但敌人也多，还是快走为妙。

经过通道来到 3—A 场景。左端那个小人处即是麦奇的起始位置。3—A 场景中的上半部其实是另一场景，为了方便游戏者的记忆而画在一起，见图 31。

这一场景中有 2 个牢门，有 3 个与别处相连的出口，即右上角的暗道门、左下角的暗道门和右下角的梯子。

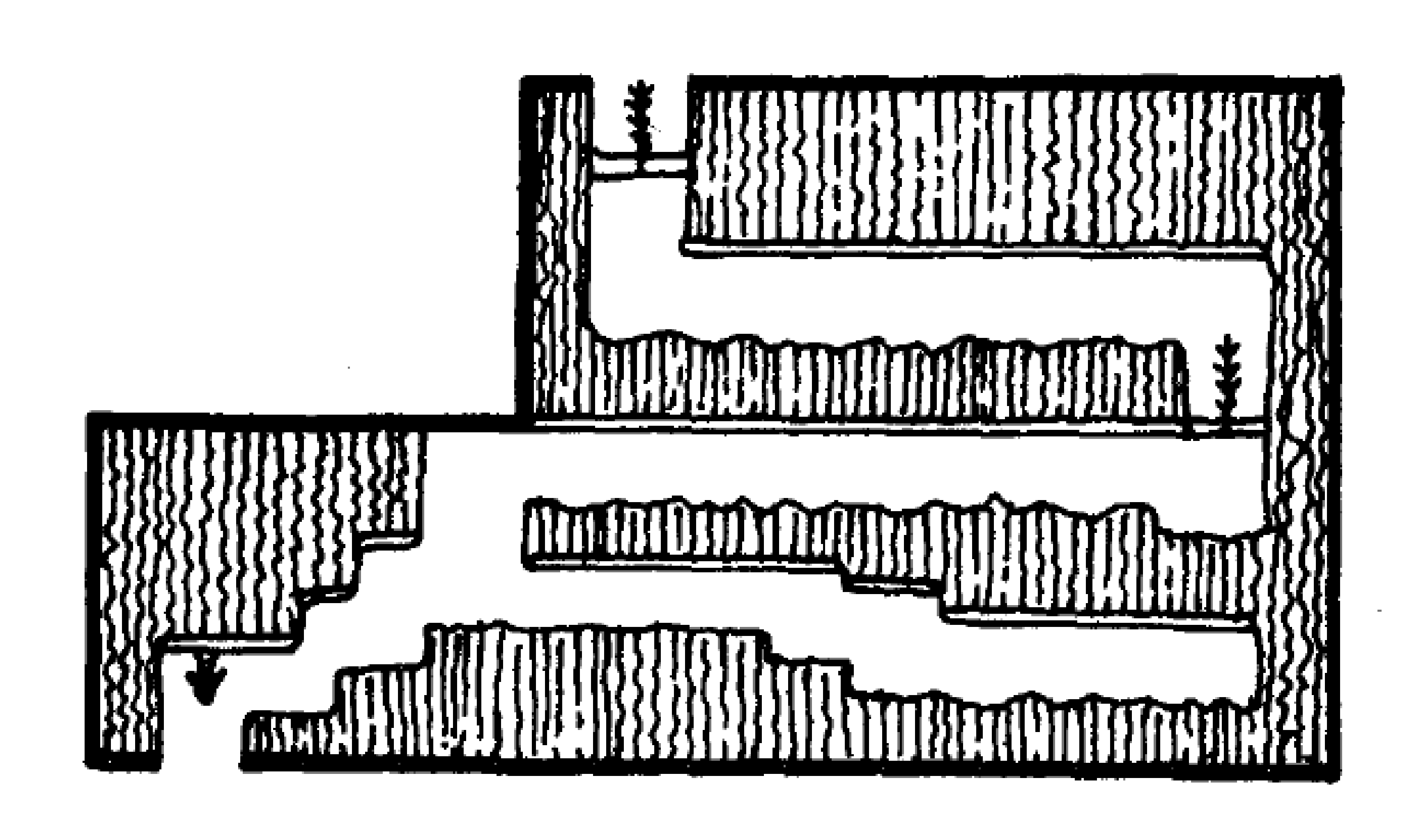


图 30　第三关通道示意图

右上角的暗道门通向 3—E 场景，麦奇从这里进去，从 3—E 场景中的暗道门出来；同样，从 3—E 场景中的暗道门返回时，也是从这个暗道门出来。

在 3—E 场景中有 2 个牢门，取完牢门中的宝物即可返回到 3—A 场景中去，见图 32。

从 3—A 场景左下角的暗道门可以进入 3—D 场景，从 3—D 场景返回时麦奇也是出现在这里。

在 3—D 场景中有 2 个牢门，左边的牢门不太好打，这里有一暗炮和老鼠把守，取出此牢门中的宝物往往要损失很多生命力。此外，中间有 2 条深沟，跳跃时要小心，不要掉了下去。当暗炮开炮时，可蹲下避开炮弹。3—D 场景示意图见图 33。

从 3—A 场景右下角的梯子可以下到 3—B 场景，3—B 场景见图 34。

这个场景比较复杂，暗炮很多，有 2 个牢门，打开取得宝物后便可过关了。3—B 场景的右下角中什么也没有，下去后

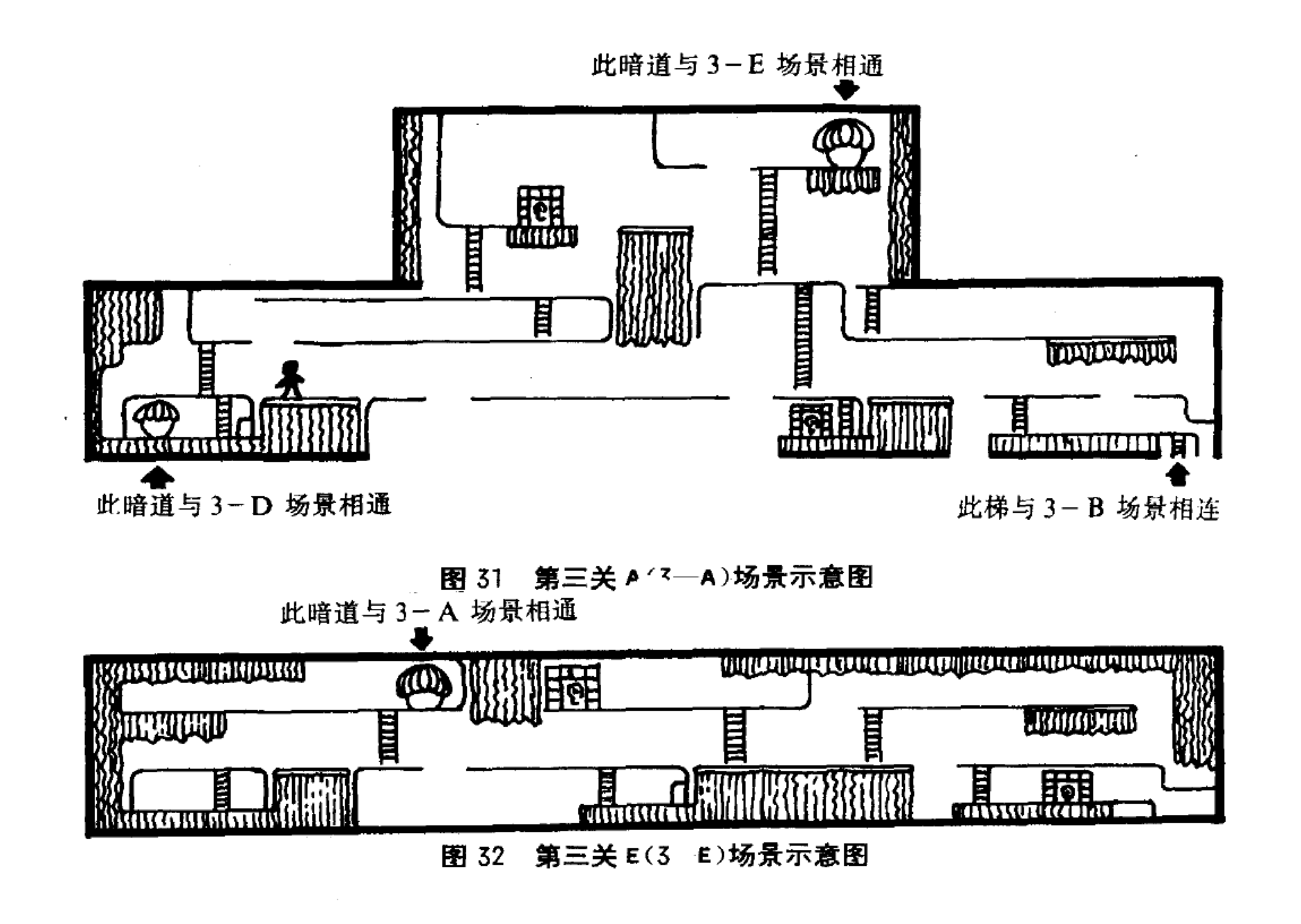


图 31　第三关 A（3—A）场景示意图

图 32　第三关 E（3—E）场景示意图

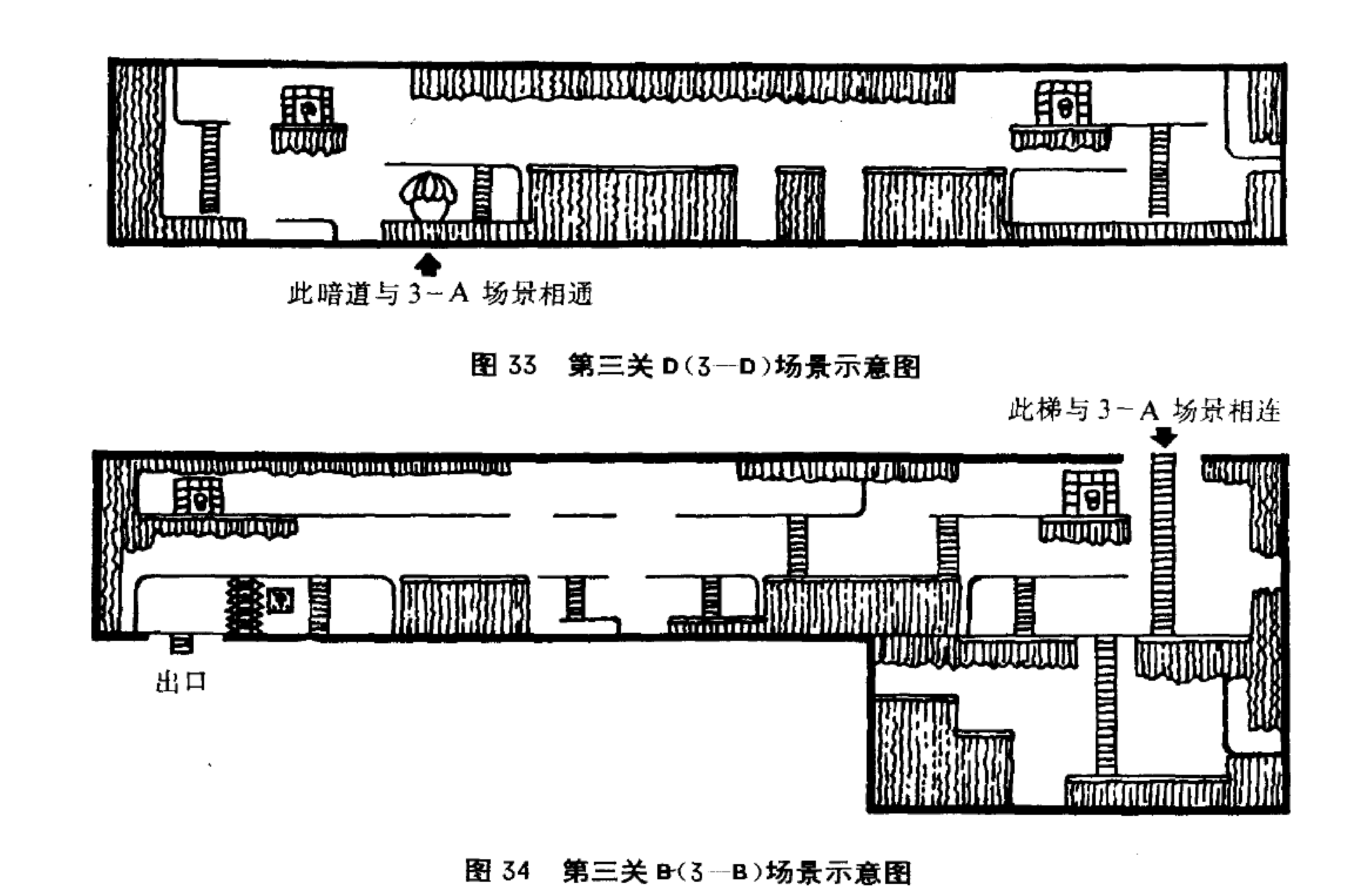


图33　第三关D(3—D)场景示意图

图34　第三关B(3—B)场景示意图

只会挨暗炮的射击，还是不下去为妙。

打通这一关的关键是记清楚在这个迷宫中行走的顺序及路径，特别是在 3—A 场景中，上下两部分有 3 架梯子相连，这常常是游戏者绕圈子的地方，以为每一架梯子都会通向另一场景，结果走不少冤枉路却回到了原地方。从这几个场景来看，出口大门在 3—B 场景，显然这一场景应最后进入才不会走回头路，其余场景进入的先后次序倒是无关紧要的。

第三关各场景的关系见图 35。记住这个关系图是通过第三关的关键。

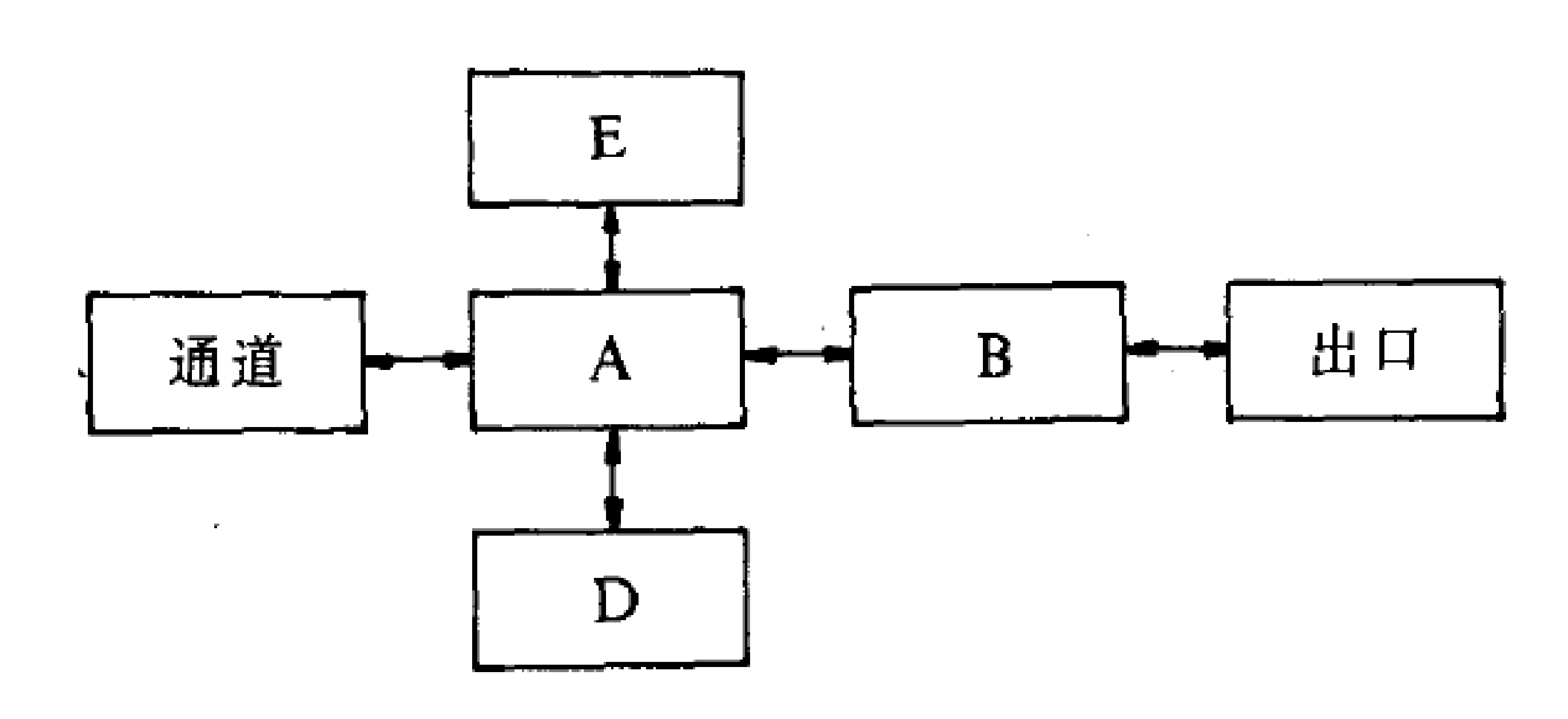


图 35　第三关各场景关系图

4. 第四关——土牢

这一关是在地下土洞中，土洞四通八达，犹如一个网。在这一关中敌人实力大大增强，增加了骷髅人、蝙蝠，此外，还有间歇砸下的大土墩，阻碍着各个交通要口，洞顶上到处都有渗出的蓝色毒水滴下来。被毒水或石块击中会损失麦奇的生命力，被土墩砸中会失去 1 次生命。

麦奇一开始是进入到 4—A 场景中，右下角的小人处即为麦奇的起点，见图 36。

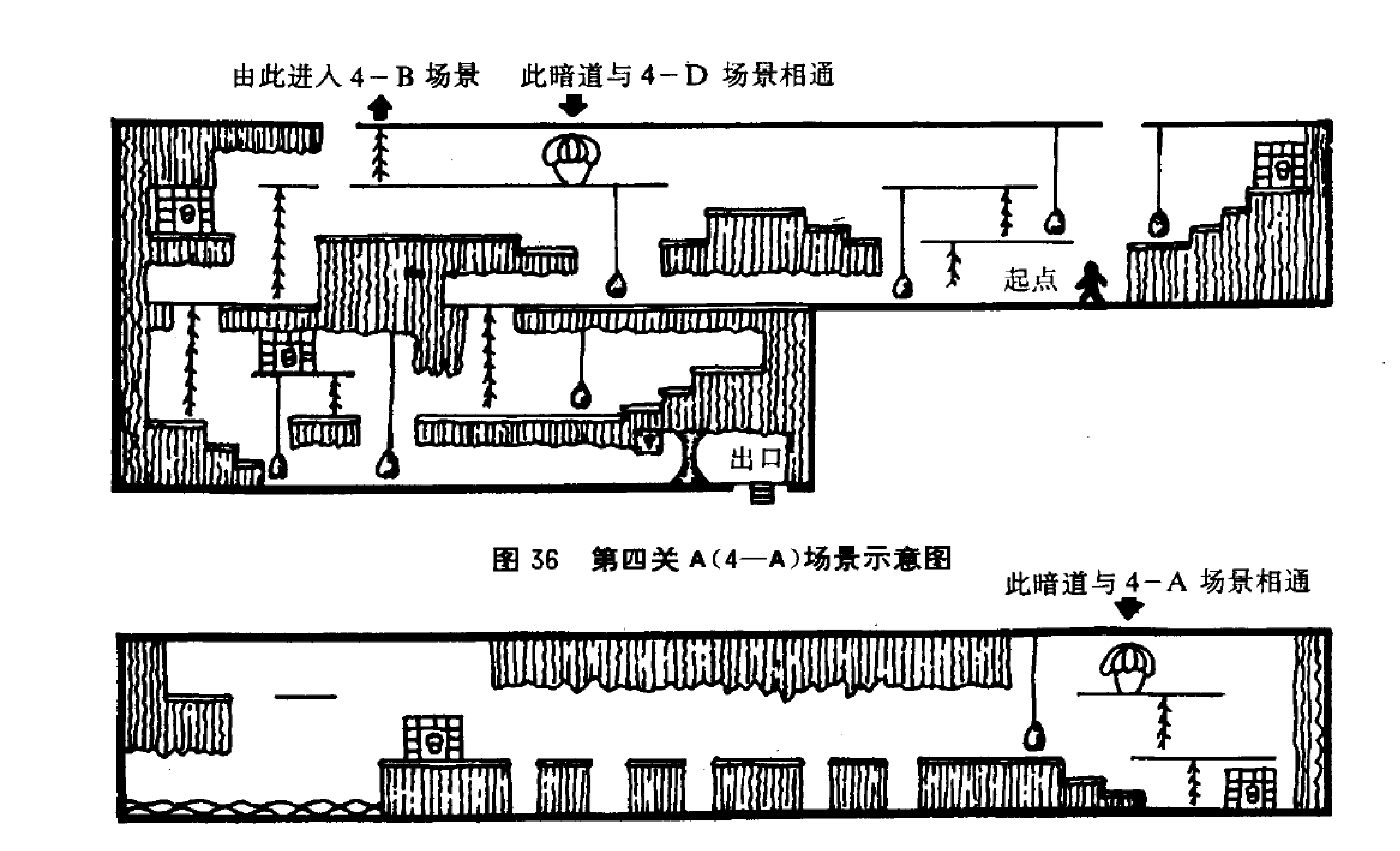


图 36　第四关 A（4—A）场景示意图

图 37　第四关 D（4—D）场景示意图

4—A 场景分上下两部分，在实际游戏中是两个场景。这两个场景由 2 根青藤相连，下层的右下角处是出口。上层的中间有一道暗门和一根青藤，分别通向 2 个土牢。这一场景中有 3 个牢门，首先炸开上一层的 2 个，下一层的那个最后再炸。这里要注意，要从中间的青藤下去才能到达牢门的位置，从左边的青藤下去是到不了的。

从中间的暗道门进入，直接通向 4—D 场景，见图 37。

4—D 场景中有 2 个牢门，到左边的牢门去时要跳过 5 道深沟，要掌握好跳跃技术，摔下去就没命了。这里已能看到水了，预示着离海边已不远了。麦奇不会游泳，掉进水里会淹死。取完宝物后再从暗道门返回去，经 4—A 场景去 4—B 场景。

4—B 场景中只有 1 个牢门，也不难打开，但中间青藤的上面总有敌人把守，这是必经之道，在此处总要损失很多生命力。右上角有一道暗门通向 4—C 场景，即另一个土牢中，真是迷宫中间套迷宫，错综复杂，见图 38。

4—C 场景中有并排在一起的两个大土墩，同时下砸。在这里要掌握好时间差，在土墩上升时赶紧通过，因为这两个土墩的距离较远，土墩下砸的间歇时间正好允许麦奇通过，稍一迟疑就可能被砸死。要先炸右边的牢门，然后再炸左边的牢门。这样麦奇要经过两个土墩处 1 次，见图 39。

取完宝物救出弟妹后原路退回，即返回到 4—B 场景，再返回到 4—A 场景，可以去开门过关了。

这一关中多了一个厉害的敌人，就是骷髅人，随着一声恐怖的声音，骷髅人就从地下钻出来了，到处都有，很吓人。骷髅人会掷骨头攻击麦奇，有时甚至是掷击它的头颅，头颅飞出去后碰到麦奇或土墙又会弹回去，如果飞出去了，骷髅人又会长

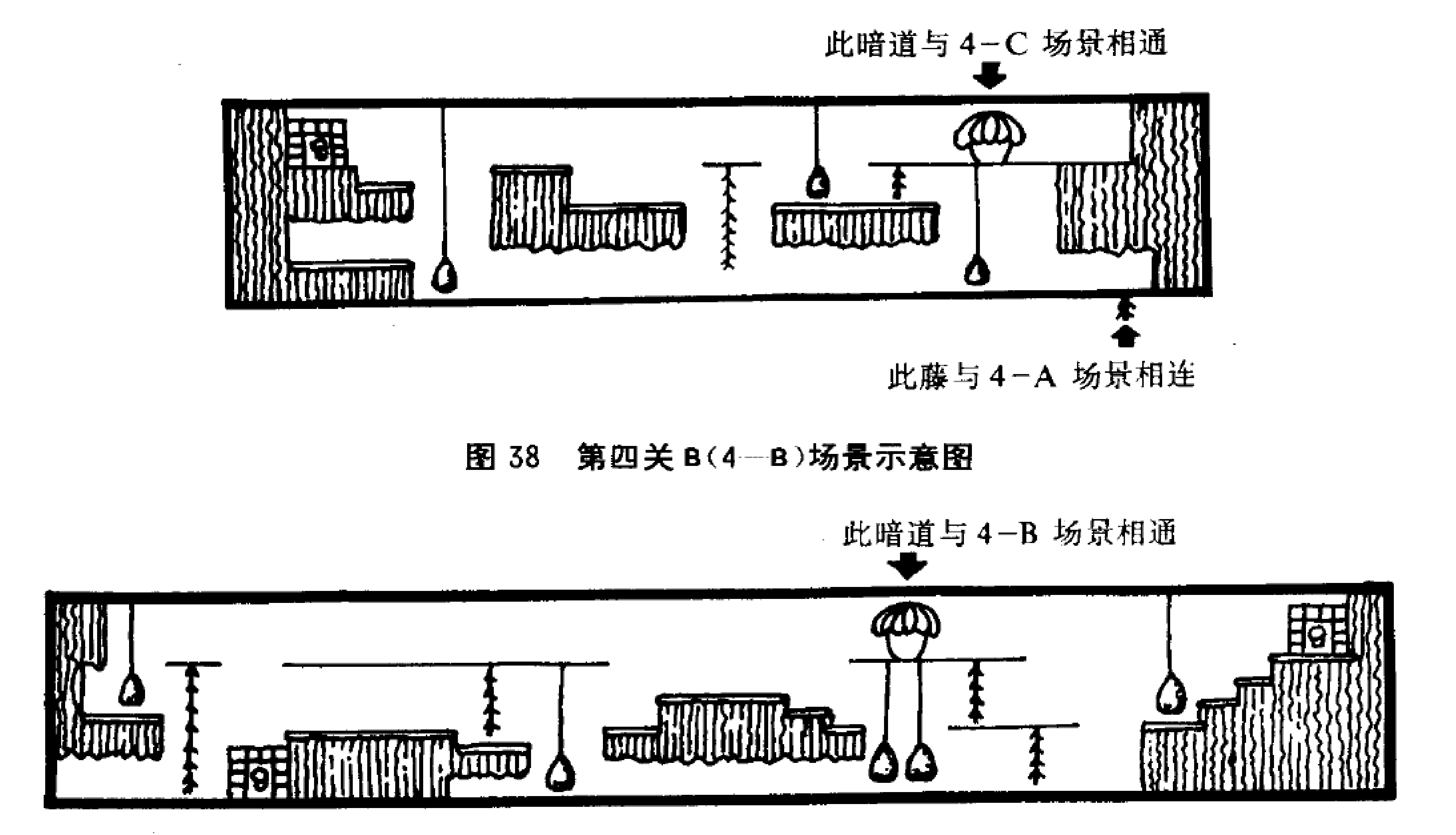


图 38　第四关 B（4—B）场景示意图

图 39　第四关 C（4—C）场景示意图

出一个头来。

这一关的场景也很复杂，要记住各场景的关系图，特别是场景中套场景的地方。第四关中的场景关系图如下：

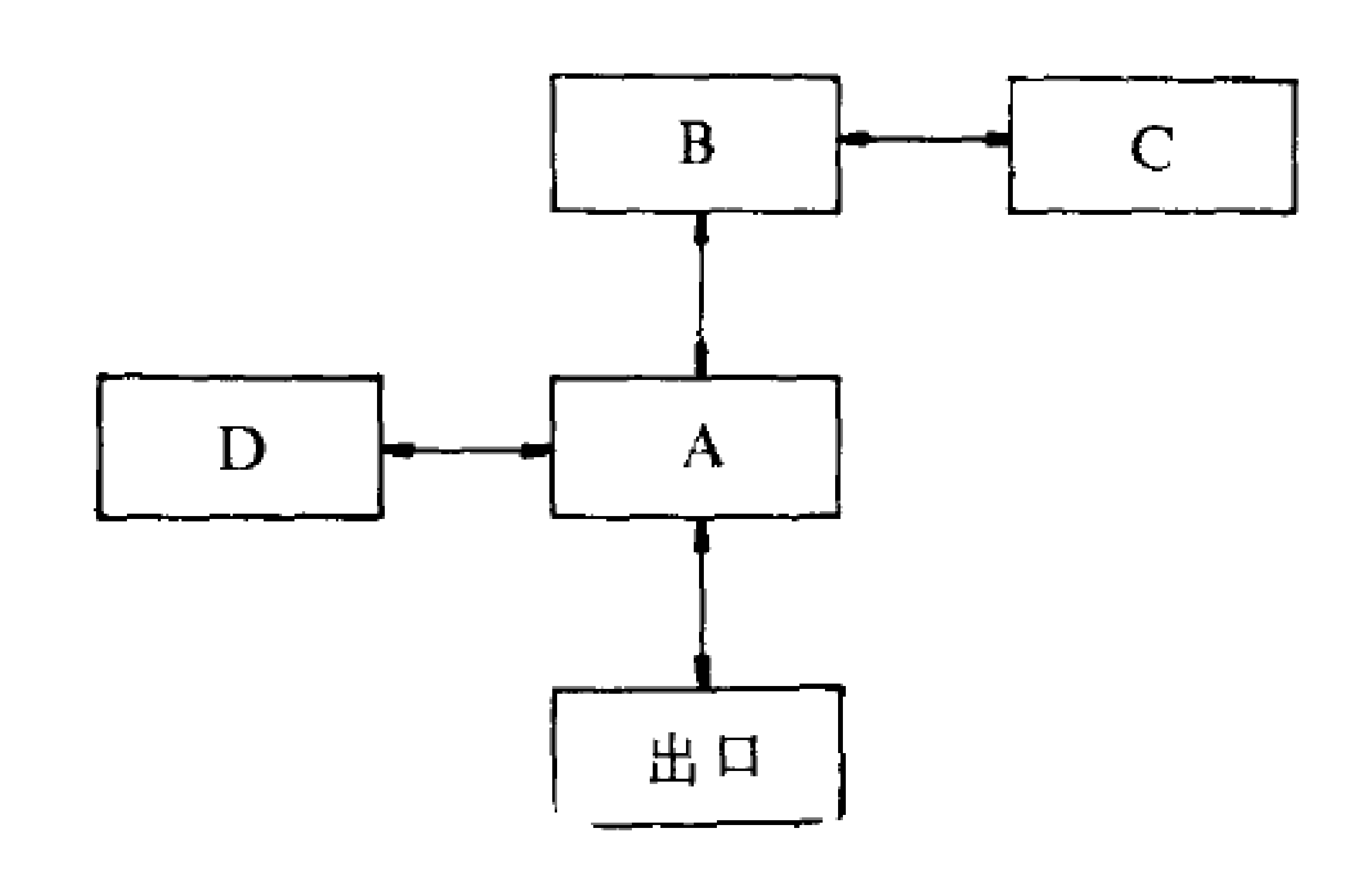


图 40　第四关各场景关系图

5. 第五关——海边溶洞

这一关的场景是在海边溶洞中，下面是滔滔海水，顶上有不断倾泻下来的瀑布，地形比前几关更为险恶。在这一关中又多了一些从水中冒出来的敌人——飞鱼和章鱼。章鱼在岸上爬行，攻击力并不强，踢后变成 1 颗地雷；飞鱼却是突然从水中飞出，飞得很高，而且能判断麦奇的位置，准确地攻击，是个很不好对付的敌人，最好的办法是躲避，一见飞鱼跃出水面就赶紧换位置。

麦奇可以通过瀑布，但生命力要受损失，最好是在瀑布间歇的时候快速通过。

在进入第五关时要经过一个通道(图 41)。这个通道结构较为复杂，出口在右下角，不要走错路。这里除了敌人之外什么也没有，不要去寻找。

经由通道后来到5—A场景。这里有2个牢门，4个出口，下面是溶溶海水，上面有倾泻的瀑布，还有不断下落的毒水与石块。各种敌人和障碍都集中到了这里，可见攻关的难度之大，见图42。

在5—A场景的右边有2根青藤，都是通向5—B场景的。在这里注意一点，就是麦奇炸开右下端的牢门后要顺着那根长一点的青藤爬入5—B场景，再顺着那根短的青藤返回到5—A场景，麦奇才能够到达5—A场景的别的地方去。

5—B场景中地形环境最为恶劣，下面是海水，上面有毒水和瀑布，道路断口很多，要跳跃才能过去，弄不好就会掉进海水中淹死，见图43。

在炸开5—B场景中的2个牢门取出宝物后，便可从左上端的暗道门进入另一溶洞——5—C场景，这又是迷宫中间套迷宫，游戏者要记住这些线路，见图44。

在5—C场景中取完宝后，又要原路退回，从暗道返回到5—B场景中去，再从5—B场景中间石墩左边的青藤下到5—A场景中。

5—A场景中的左下角有一暗道门，这一暗道是与5—D场景——另一个溶洞直接相通的。5—D场景中的地势也很险要，取宝时要小心留意，见图45。

当所有的宝物取齐之后，便可来到5—A场景右上角的暗道处，从这里进入到下一关。

第五关的场景是很复杂的，同样要记住各场景（溶洞）之间的连结关系，这样才能顺利过关。各场景之间的关系如图46。

6. 第六关——海盗船上

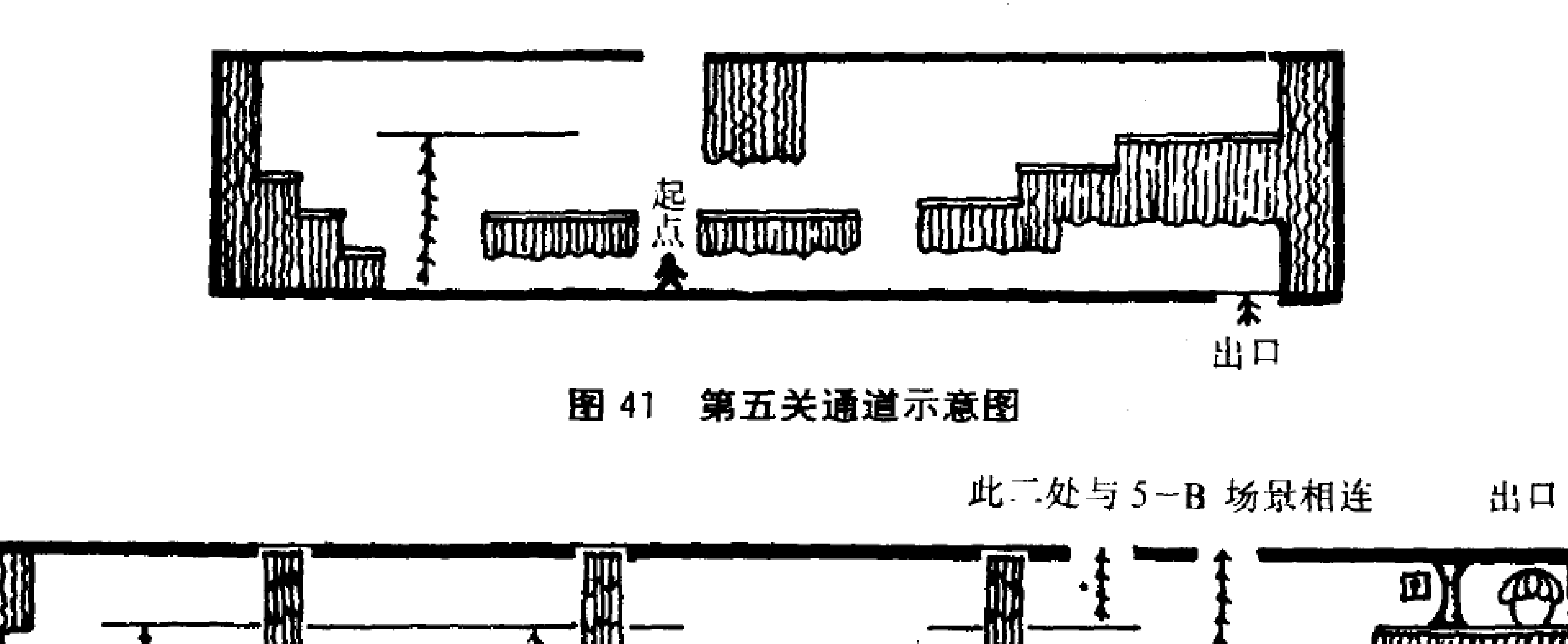


图 41　第五关通道示意图

此二处与 5－B 场景相连　　出口

此暗道与 5－D 场景相通

图 42　第五关 A(5—A)场景示意图

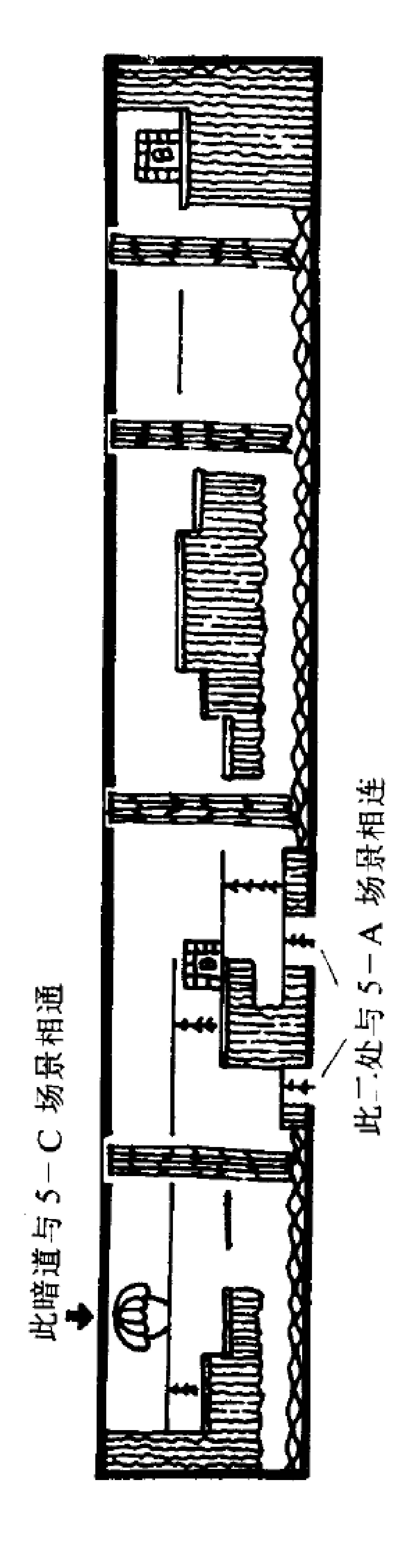


图43　第五关B(5—B)场景示意图

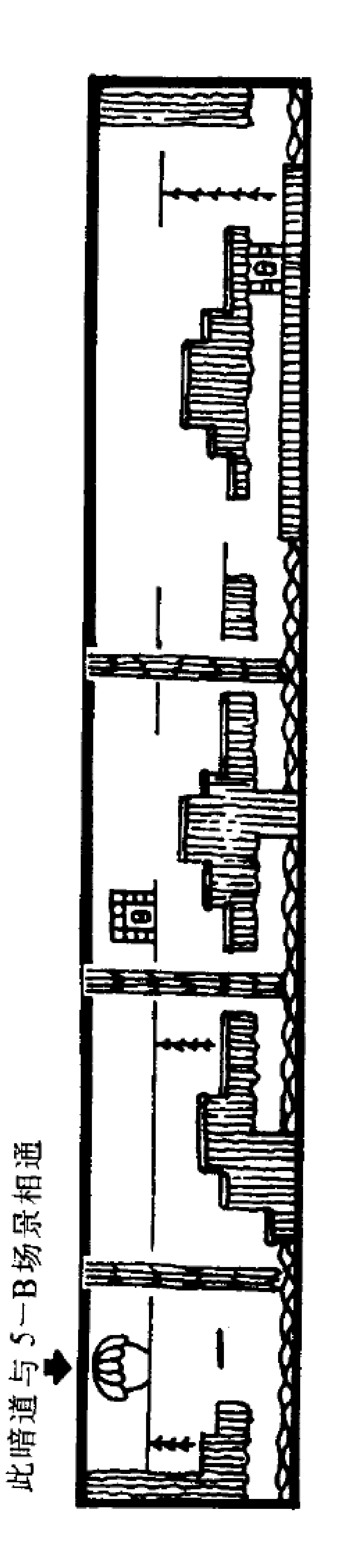


图44　第五关C(5—C)场景示意图

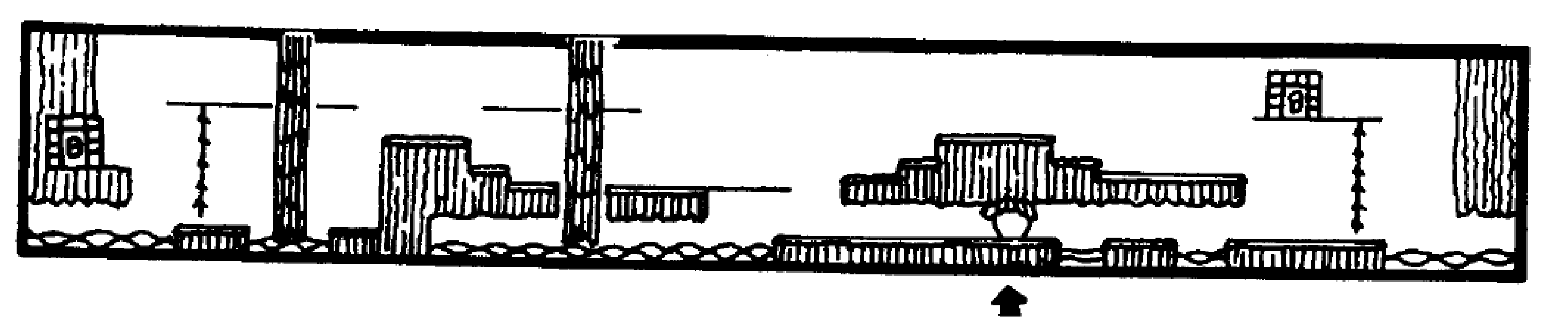


图 45　第五关 D（5—D）场景示意图

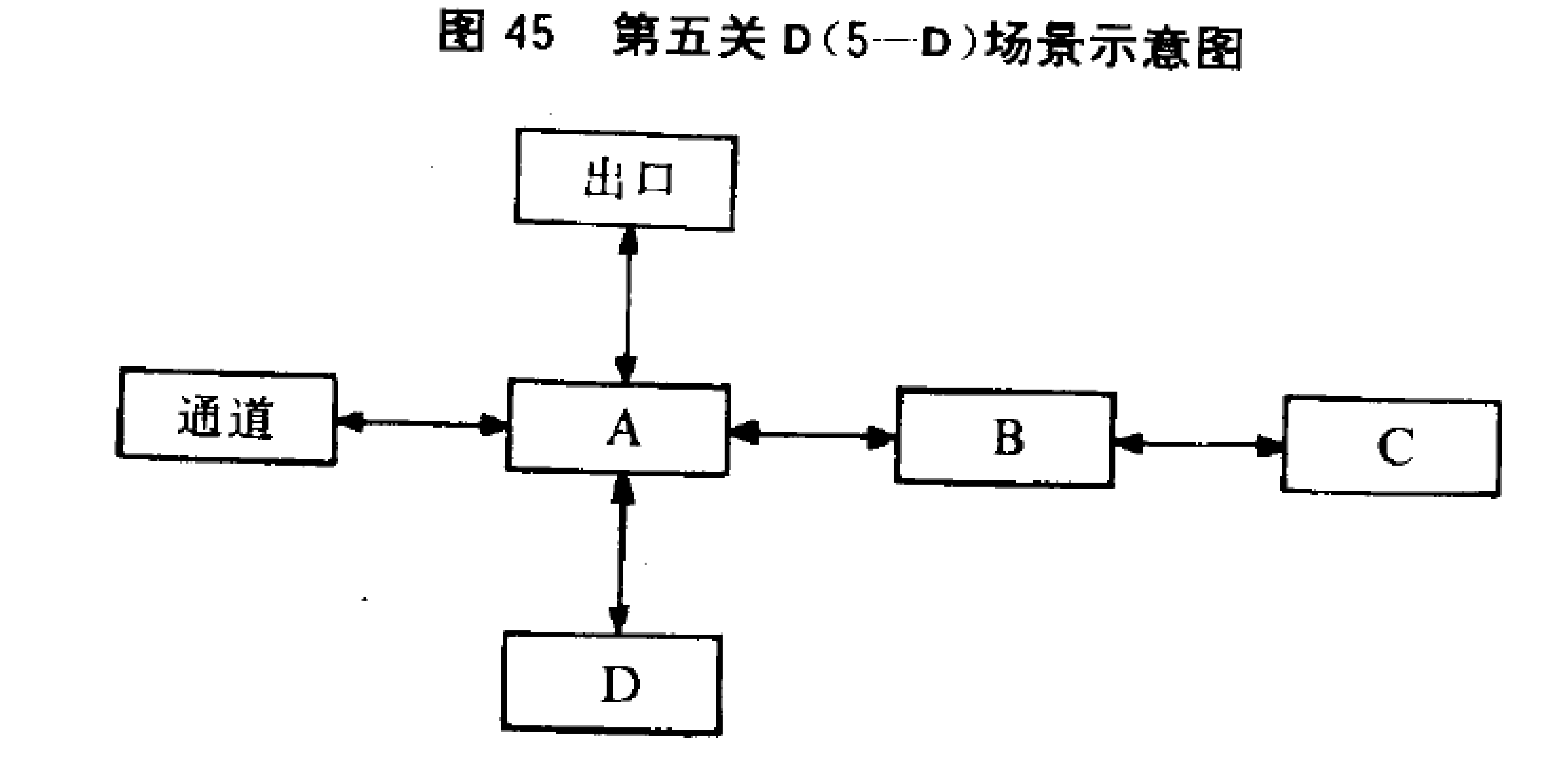


图 46　第五关各场景关系图

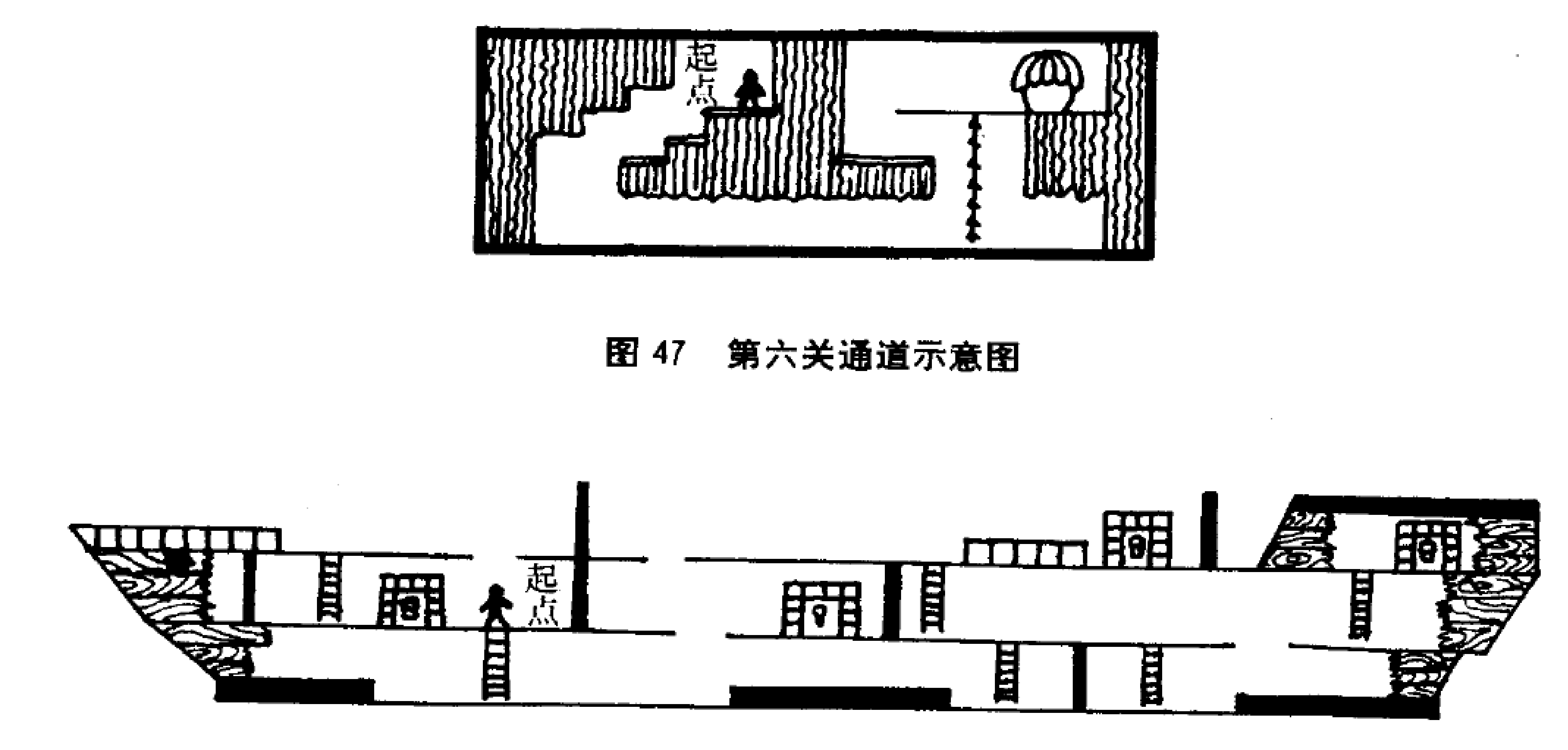


图 47　第六关通道示意图

图 48　第六关场景示意图

麦奇从溶洞通过一个土洞(通道,见图 47)后走出地牢,来到海盗船上。

麦奇来到船上左边的起点位置(图 48),炸开旁边的牢门。里面关着的是他的小妹妹,救出的小妹妹会给他深情的一吻,游戏即结束。游戏者可能发现了,船上还有 3 个牢门没打开呢?是的,但如果救出了最后一个小妹妹后,不打开那 3 个牢门也可过关,那么,那 3 个牢门中到底有些什么呢?游戏者可先不忙着救人,把那 3 个牢门炸开看看,会让你惊喜不已的,里面全是海盗的宝藏,有金皇冠,有钻石项链。海盗的不义之财,可以让您大开眼界。

当救出最后一个妹妹之后,画面由以前的阴暗恐怖变得明朗起来,麦奇带着 6 个弟妹站在海岸的沙滩上,面对满天的云霞和蔚蓝的海水,一艘船慢慢离去,这一切构成了美丽动人的画面。麦奇七兄妹又重新幸福地生活在一起,迎接灿烂的美好生活。

(五)攻关秘诀

接关:读者也许感觉到,这个游戏难度这么大,要靠 3 次生命冲过 6 关是极其困难的。正因为如此,游戏制作者提供了接关的功能。接关的方法是,当屏幕出现“GAME OVER”时,立即同时按住 I 号手柄的上键和 A 键,再按开始键,即可接关。

十二、新人类



这是一个单人玩的游戏，很受游戏者的欢迎。目前市面上流行着很多《新人类》的变通版本如《超强变身》、《超强火球》等。

(一)操纵方法

A 键——跳跃；

B 键——射击；

十字键可控制小勇士们上下左右等 8 个方向运动。

小勇士只有 3 次生命，全牺牲后即回到标题画面，游戏从头开始。小勇士的生命力显示在屏幕的左上角的红心图形，开始为 3 个红心，以后在战斗中获得宝物可增加红心，被敌人击中 1 次减少 1 个红心。

(二)宝物介绍

1. 钻石：得分。

2. 红心：加满生命力，如已有 3 个红心则增加 1 个血格，

即出现一个黑色心形图等。

3. 拳头：增强攻击，吃到 3 个以上时可瞬时消灭画面上的敌人。

4. 鸡腿：加满生命力。

5. 靴子：加快勇士的行动速度。

6. 鸽子：获得后，勇士背上会长出 1 对翅膀，按单发 A 键勇士可飞起来，如被敌人击中或撞中就会掉到地面上来。

7. 五星：拾到后瞬间灭敌。

8. 人头：勇士变成巨人。

（三）攻关过程

游戏共有 4 关，每一关又分为 4 小关。

1. 第一关——湖泊

1—1 小关 · 陆地

这一关在湖泊边的陆地上，勇士向前攻击，敌人成群结队扑过来，有的还发射白色的子弹。路上有很多黄色花，击之会变成宝物。

在过一水沟时跳不过，要到岸边的左上角寻找宝物鸽子，可胡乱射击，鸽子会突然出现。拾到鸽子后，勇士就可飞起来。

勇士飞在空中同样可以射击，但如果被敌人击中或撞中，就会掉到地面上来。

1—2 小关 · 湖泊

在湖泊上有荷叶，但有的荷叶时隐时现，要从荷叶上跳到对岸去是比较困难的。湖边隐藏着 2 只鸽子宝物，在小石堆旁边，胡乱射击，一旦击中就会出现。获得鸽子后就可飞越湖泊。

1—3 小关 · 湖泊

这一关中的湖泊上有漂动的浮岛，可借此跳跃过湖泊，当然最好是在1—2关得到鸽子后一直飞越过去。

1—4 小关·陆地

打过湖泊后又来到陆地，且战且进。来到一山崖之下，山崖下有一洞，入洞后可知这是1个圆形密室。1只巨大的蝙蝠飞了出来，蝙蝠能吐出一团团火球攻击勇士，且能俯冲扑人。

2. 第二关——城市废墟

2—1 小关·地陷区

这一关中，地面上有很多漩涡漏斗突然出现，勇士如不小心就会掉入到漏斗中会被沙子埋没，是很危险的。行走时要小心谨慎，最好在进入地陷区之前，找到鸽子飞过去。

2—2 小关·火牛阵

这一段地区出现了卧地的火牛，能吐出长长的火舌封住去路，可在其吐焰的间歇冲过去，有的也可从火牛的背后绕过去。

2—3 小关·地陷区

这一地区的沙区陷井更多，有时甚至是一排一排地出现，使勇士无立足之地。但在进入这一地区前可以找到1只鸽子，要认真寻找，不可错过。

2—4 小关·火牛阵

这一地区由许多火牛交错组成阵势，特别在一些狭窄的路口也有火牛把守，要冲过去还真不容易呢！冲到顶头出现一堵墙，墙上有一洞，进去后又是一圆形密室，与第一关中的差不多，一头火牛盘踞在里面。

火牛像人一样站立着，口中吐出火球攻击勇士，并且左右移动，对准勇士攻击。

这一关中有一只只埋在地下的坛子，击中后可得宝物。

3. 第三关——沙漠

3—1 小关·沙漠火山

火山口喷出一串串火球，地下也会突然冒出一串串黑球绕圈攻击勇士，有骷髅人成队出现，还有骷髅恐龙袭击，很是恐怖。

3—2 小关·深沟区

地面上有深沟纵横交错，掉下去就会摔死，要小心跳过去。这一关中的地势特别险要，有时在跳跃时还会受到飞行怪物的攻击，要小心，避免被撞入深沟。

3—3 小关·地震区

这一地区到处会突然裂出一条深沟来，有时是两三条同时裂开，一不小心就会掉下沟去。在进入这一地区前的山脚下有一鸽子，要注意寻找，如能飞过这一地区是再好不过了。

3—4 小关·山洞

行至尽头时出现一断沟挡路，跳过去可见一洞，进入到里面是一圆形小屋，1 条巨大的眼镜蛇盘缠在里面。眼镜蛇口中吐火，时隐时现，不断变换位置，隐在后面就不知道会在什么地方出现，勇士要趁其现身时攻击。

4. 第四关——综合区

这一关是把前面的 3 关连在一起，顺序是湖泊→废墟→沙漠，但游戏中的敌人更多，更凶恶。

4—1 小关·湖泊

这一区域有很多小水泽，组成一个非常复杂的地区，湖泊中有浮岛，要跳过去是很不容易的。

在进入湖泊时，右上角隐藏着 1 只鸽子，要找出来，以便

飞过这一地区，否则太难过去了。这一关的最难点是湖泊与沼泽地连接处的“之”字地形。这里道路窄，敌人多，即使飞到这里，十有八九仍会被打下来。这里在湖泊岸边还有1只鸽子，认真找一找就可得到。

打过沼泽地后便进入这一小关的关尾。这时出现1只与第一大关中的魔头一样的蝙蝠，口吐紫色火球，非常厉害。

4—2 小关·城市废墟

由残垣断壁构成了这一关的复杂地形，有的地方简直就是迷宫。这一关又分为3个区域。

火牛阵。火牛交错密集封住路口。

地陷区。地陷洞多而密集，又无鸽子宝物，过地陷区办法就是：哪一个地方刚漩涡平复就站到那里去，这样才安全，因为地陷洞间歇出现，而不是连续不停。

这一小关的关尾是火牛怪，口吐火团，比前面出现过的火牛怪厉害得多。

4—3 小关·沙漠区

一开始就是一个深坑，中有两个很小的平台，必须从此跳过去，弄不好就会掉下深沟摔死。

这一关中的骷髅恐龙特别多，且成排地冲过来。勇士如不能及时消灭，可从恐龙背上跳过去。这里还会出现地震，平地上裂出深沟来。

跳过火山区后，在右边的山脚下有一鸽子。取得这一鸽子很重要，甚至可说是过关的关键。

入洞后见一眼镜蛇，与第三关中出现的一样。有了前面的经验，消灭它并不难。

4—4 小关·废城区

这一关是由火牛与地陷洞构成的相当复杂的地形。关尾的魔王是1只巨大的马蜂。马蜂可以分身为二，从两个方向同时攻击勇士，并会放出一群一群的小马蜂来攻击勇士。

消灭了马蜂，整个游戏打过去了，这时游戏又回到第一关从头来。

（四）攻关秘诀

接关法：勇士牺牲后，屏幕上会出现"GAME OVER"字样，这时按住右键不放，再按开始键即可接关。



十三、无赖战士

这个游戏也叫“无头战士”，描述一勇士只身闯入外星空间与企图侵占地球的外星人展开的一场星际间的激战。战斗惊心动魄，紧张刺激，难度也特别大。要求游戏者操作娴熟，并掌握了一定的技巧，否则第一关就很难打过去。

(一)操纵方法

这是一个单人玩的游戏，游戏开始时，勇士有 5 次生命，有 3 种难度供选择(EAGLE，ALBATROSS，ACE)。

A 键——发射特殊武器；

B 键——射击；

用十字键可控制勇士向各个方向运动。

游戏中，在屏幕的下方有一些文字与数字说明游戏的情况，其中各项分别表示：

第一行左边的数字为勇士在战斗中的得分。

第一行中间的数字为最高得分。

第一行右边是生命图形，其后的数字是勇士的生命次数。

下面那行是对勇士拥有武器装配的说明，这些装配在获得宝物后便可得到。

（二）宝物介绍

在游戏中常有一些四球飞行物出现，击中后会变成圆形字母，捕获这个字母便可得到了某种装配。各字母所表示的装配如下：

L：激光枪。L 字母是 LASER 的简写，LASER 之后的数字表示勇士已获 L 宝物的数量。激光枪是很有威力的武器，获 4 个以下时，向正前方射出激光；获 5 个以上 9 个以下时，可向前后两个方向射出激光；获 10 个以上的 L 宝物时，可向前后上下 4 个方向射出激光，杀伤面很宽。

M：导弹。M 字母即 MISSILE 的缩写。MISSILE 之后的数字是勇士获得该装配的数量。获得 4 个以下时，可向正前方发射导弹；获得 5 个以上 9 个以下时，可向前后两个方向发射导弹；获得 10 个以上时，可同时向前后上下 4 个方向射出导弹。

R：光环枪。R 字母即 RING 的缩写。RING 之后的数字表示已获得的 R 宝物数量。获得 4 个以下 R 宝物时，可向前方发射光环；获得 5 个至 9 个 R 宝物时，可向前方并排射出 2 道光环；获得 10 个以上的 R 宝物时，可向前方射出 3 道光环，同时还向后面射出 1 道光环。

S：速度。获得后可使射出的子弹速度加快。

EXTRA：在屏幕的左下角有 EXTRA 字样，意即特殊武器，这个英文词的前面有一蓝色条带表示特殊武器的能量。在战斗中消灭敌人时，有的敌人会变成小火球，这是能源，获得

后可增加勇士的威力。每获得 4 个就可增加 1 发特殊武器的子弹。特殊武器的杀伤力特别大，用 1 发就可使屏幕内的敌人全部消灭。

棱形镖：获得会出现棱形镖绕勇士旋转，保护勇士不受敌人伤害，同时也可杀伤敌人。

（三）攻关过程

1. 第一关——基地

基地内有各种炮台、障碍和一些形状怪异的飞行物攻击勇士。勇士在攻击中要注意前面和上下 3 个方向的敌人，有时还会有成排的飞行物成一横排阵势压过来，这些敌人虽数量多，只要认真对付，还是容易消灭的。有一高速聚盘就不好对付了。聚盘开始出现时似乎很平常，但过一会儿，聚盘的飞行速度就会越来越快。勇士要在其刚出现还未加速时立刻绕到聚盘的右边去，在聚盘高度运动时，勇士也随之运动，勇士要对准中间的圆球处猛烈射击，才可击毁聚盘。这是打过这一关的难点。

关尾的头目是一有 3 只眼睛的怪物，怪物的弱点就是那 3 只眼睛。勇士要灵活腾挪，绕着怪物走，伺机射击它的眼睛，打瞎怪物的的 3 只眼睛即可取胜。

2. 第二关——蛇洞

一开始就会出现一鱼状怪物攻击勇士，接着会出现一些旋转障碍等物。这一关的难度比第一关有所增大。关尾是一条蛇，蛇由 3 节构成，节和节之间的连接处是弱点，要攻击这些关节，将蛇分成 3 段，然后各个击破。蛇的出没是有一定规律的，要注意观察，看准了再攻击。

3. 第三关——星际空间站

星际空间站由许多形状结构都一样的建筑构成，勇士无论向哪一个方向飞行所见到的空间站都是一样，似乎到了无边无际的海洋中，找不到出路。在勇士飞行中常有飞行器出来攻击，但数量少，并不可怕。要想找到关尾的头目，勇士只要认定一个方向飞行，总可以找到头目的。可以这样试试，首先一直向右飞行，飞了一定的时间后再转弯向上飞，十有八九就可找到关尾的多管炮台了。多管炮有 12 个炮口，要一一击毁才能过关。在这里使用光环武器攻击很有效，特别是对付中间的 2 个炮管。

4. 第四关——隧道

隧道中的各个部位都安装有炮台，炮台从各个方向向勇士射击，还有一些鱼状飞行物拦截。这一关的地形虽很复杂。但出现的敌人几乎都是前几关中出现过的，游戏者已有了消灭它们的经验，所以要打过去并不困难。关尾的头目是一个可怕的骷髅，口中能射出子弹。骷髅的弱点是口部，勇士要飞到骷髅下方占据有利位置猛击其口部就可消灭这一怪物。

5. 第五关——基地

在敌人的这个基地内，防守极为严密，处处都有敌人袭击。这一关中有 2 个棱形宝物，要设法取得，这是冲破敌人包围圈的有力武器。在过真空地带时，勇士突然失去控制，会越飞越快，游戏者要高度集中注意力操纵勇士的飞行方向。在真空地带里有敌人的各种飞行物出现，一不小心撞上就会粉身碎骨。显然，在过真空地带时如有棱形镖保护是再好不过的。

关尾的强敌是一座重炮，并列有 2 个炮管，不断地射出重型炮弹。每射出一发炮弹会有一个很小的停顿间隙。勇士要

小心躲过炮击，在停顿的间隙对准炮口猛烈射击，几次击中之后就可击毁这座炮台。

以后还有几关，游戏者不妨自己试试身手。

（四）攻关秘决

1 选关：在标题画面下选择 PASSWORD（口令）项，即可进入选关画面，这时会出现 1 个密码输入转盘：

ENTER YOU PASSWORD

K L M N O
J P
I • A ◀ ? ? ? ?
H B
G F E D C

上面那一行英文的意思是：输入你的口令。每一关都有 1 个口令，由 A—P 这 16 个英文字母中的 4 个字母组成，用上键或下键可调动转盘的指针（三角形光标），指针停留处就是被选的字母，按 A 键就可把这个字母选出来，右边的问号就会被这个字母覆盖住 1 个。当 4 个字母选好后便可进入到所选的那一关中去。在选字母时如果某个字母选错了，可按 B 键消除那个字母重选。这里提供 3 种难度下的各关的口令供游戏者选用。

(1)LEVEL EAGLE（EAGLE 水平级）：

第二关——BALL；

第三关——CAMP；

第四关——DOLL；

第五关——EDEN；

第六关——FACE；

第七关——GAME。

(2)LEVEL ALBATROSS(ALBATROSS 水平级)：

第二关——HEAD；

第三关——JEEP；

第四关——KIMP；

第五关——TIME；

第六关——MITE；

第七关——NITE。

(3)LEVE ACE(ACE 水平级)：

第二关——PATM；

第三关——FALL；

第四关——IDEA；

第五关——PLAN；

第六关——MONK；

第七关——IDOL。

2. 接关：游戏中途失败出现字幕时，选择“CONTINUE”项便可接关，且不受次数限制。



十四、热血硬派

本节目是很受欢迎的武打游戏节目。这个节目的内容说的是一个热血青年为伸张正义，只身打入匪巢，消灭黑帮的故事。

(一)操纵方法

这个游戏可一个人玩也可以两个人轮流玩。在标题画面出现时按选择键，出现如下画面：

▶1PLAYER　GAME
　2PLAYER　GAME
　PLAYER1　LEVEL—1
　PLAYER2　LEVEL—2

用选择键移动光标就可选择 1 人玩或 2 人轮流玩。然后用 A 键或 B 键选水平，有 3 级水平供选择，水平级越高，难度越大。选好水平级后再按开始键便可进入游戏。

游戏开始时，勇士有 3 次生命。勇士的每次生命用生命力表示，每换一个场景，生命力就会加满。当打过一关时，屏幕上

会出现如下字幕：

PLALYER—1

GET READY

LEVEL—1 P—2

字幕意义为：1号游戏者，准备好！一级水平，游戏者还余下2次生命。

（二）勇士武功介绍

1. 前拳后腿：先出拳打击前面的敌人，再向后踢腿，即先按A键再按B键。

2. 飞腿：飞腿就是跳起来用腿攻击，即同时按住A键和B键。

3. 坐在敌人身上：把敌人打倒在地上时，立刻按下键，就可骑在敌人身上，然后再拳击。

4. 快速奔跑：连续几次按与勇士面向键，即左键或右键，勇士就会快速向前奔跑。但不要撞到墙上，否则会倒地且失血。

5. 被从后面来的敌人拖住时解困：向后踢腿就可将敌人打开。

6. 掷出敌人：靠近敌人拳击按下键，即揪住了敌人，然后按A键或B键就可将敌人掷出。具体操作方法是：

勇士面向右边时，抓住敌人后，A键是膝攻，B键是掷出敌人。

勇士面向左边时：抓住敌人后，B键是膝攻，A键是掷出敌人。

(三)宝物介绍

1. 白色桃心:增加生命力。

2. P 字母:增加勇士的力量,可一拳一脚将敌人打飞,一击毙敌,但这种能量的时间是有限的。

3. S 字母:加快拳脚的攻击速度。

(四)攻关过程

1. 第一关——火车站

场景 1・货台上

勇士在火车站的货台上与 3 个蓝衣打手格斗,打死一个又上一个,始终保持有 3 个打手。打死 8 个打手后,敌人被全部消灭,左上方快车厢的门自动打开,进入了第二场景。

过场景 1 的要点是:

(1)货台的右端不能跳下,跳下去会摔死,可把敌人引诱到右端,然后将其打下去。

(2)3 个打手总是夹击勇士,勇士要灵活使用前拳后腿的功夫打开敌人,然后各个击破。

(3)在打手中,持棒者较凶狠,要小心对付,最好不要与他正面迎战,否则有可能吃亏。

(4)勇士可背靠左端的墙,使敌人不能夹击。

场景 2・车厢内

勇士在车厢内的狭小空间里与敌人格斗。开始时敌人的出场情况与在货台上一样,3 个蓝衣打手上来,其中 1 个执棒。打死 6 个打手就可出车厢。

场景 3・货台上

在这里，勇士与第一关中最后的小头目格斗。小头目武艺高强，常会打得勇士无还手之力，特别是在刚交手还不了解他的武功路数时，被打几下在所难免。小头目的武功主要有3招：出拳迅速有力，跳起飞腿踢人，揪住勇士的衣领猛打。

了解了敌人的武功后，就要避其所长，攻其所短，特别是不要被其靠近揪住了衣领打。勇士可用飞腿攻击，敌头目在被打倒10次左右时就会被打死。后几次敌头目打倒后，勇士可迅速坐到他的身上，挥拳猛打。

2. 第二关——追击

场景1·货台上

勇士追至海港的货台上，被3个红衣打手团团围住，其中有1个执棒。货台上周围是海水，右端没有栏杆，掉下去会淹死，在打斗时对付打手的手段与第一关相同。但这一关中有一些骑摩托车的匪徒，就难以对付，摩托车横冲直撞，想撞死勇士。勇士攻击的要点是：

(1)对付打手可诱其至货台右端，然后一拳或一脚将其打入海中，这样可以一击而毙敌。

(2)对付骑摩托车的敌人，要看准时机将骑手踢下来。勇士可站立不动，待摩托车冲到跟前时，立即跳起飞腿踢敌，一击即中。掌握这一技巧的关键是掌握起跳时与摩托车的距离。跳早了或跳晚了都会被摩托车撞倒。勇士在消灭了所有的摩托车骑手之后，夺得最后一个骑手的摩托车追击敌人。

场景2·高速公路上

勇士骑着摩托车在高速公路上追击敌人，消灭敌摩托车的方法是：加速追上敌摩托车并靠拢，然后一脚将其踢翻。在攻击时要注意不要与敌摩托车相撞，也不能碰高速公路的下

沿，否则会车毁人亡。

在高速公路上各键的功能是：

右键——加速；下键——下移，靠拢敌人；上键——上移，靠拢敌人；A 键——踢脚攻击。

场景 3·林中平地

勇士终于追上了敌头目的小汽车，敌头目被迫出来应战，在小树林中打成一团。敌头目是一个穿西装的年轻人，要被打倒 10 次左右才能打死。他的武功特点是：旋转飞腿踢人，这是最厉害的一招；跳跃踢人；揪住勇士的衣领连续打人；拳击迅速有力。

显然，这个小头目比起第一关中的小头目来厉害多了，勇士在与之对阵时，要特别注意他的旋转飞腿，一旦旋转起来就要躲开。再就是要防止被他揪住衣领。防止被敌头目这两招攻击的方法是：不要与他长时间保持在一横线上打斗；不要让他靠得太近，以免被揪住衣领。

3. 第三关——街上

场景 1·街道上

勇士被 3 个工读女学生围住，其中 1 个手执皮鞭，其他的手提书包。这些女学生看似文静，其实一个个凶狠手辣，特别是那个手执皮鞭的，一鞭打过来很厉害，其它两个用书包打人。这 3 个人总是慢慢走动，围攻勇士。要打倒 12 个女工读生才算过关。

勇士攻击工读女学生的最有力的一招是揪住头发摔出去，可一招制敌。当被围攻时，可靠在左端的墙上。

场景 2·酒巴间

在这一场景内敌人还是工读女学生，但空间狭小，勇士容

易被围攻，勇士可靠在左端或右端的墙避免被围攻，并伺机攻击，要打倒 8 个左右的敌人才可过关。

4. 第四关——寻找总头目

场景 1 · 街上

勇士追击到了敌总部大楼前，一群打手围攻上来。这些打手的武功都很高强，死缠滥斗，困住勇士，打过这里将是一场苦战。这里的两边都有高墙，靠在上面可防止被敌人围攻。在右上角打斗时，可打出一宝物“P”，获得后，勇士力量大增，一拳一脚都可把敌人打得飞出很远毙命，但时间有限。

消灭 12 名左右的打手后，左右两扇大门会打开，无论进左边的门还是右边的门，都可以找到敌人的总头目。

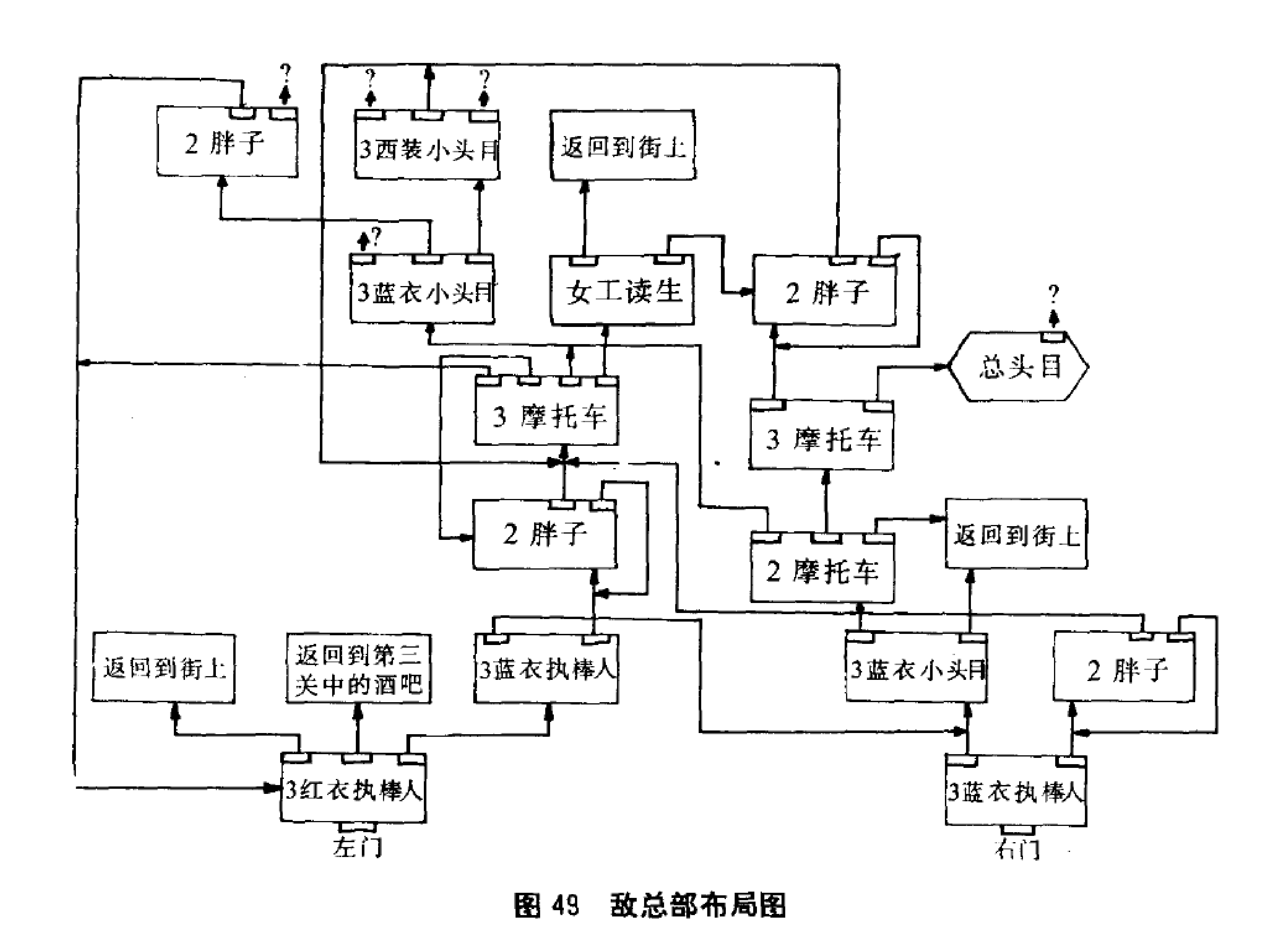
场景 2 · 敌总部大楼内

敌人总部内房间一个连着一个，错综复杂，犹如一个迷宫，要找到敌总头目的办公室很不容易。下面画出各房间的布局联络图，供游戏者在攻关时参考，见图 49。

敌总部内主要敌人的武功及制敌方法：

(1)蓝衣小头目。这是第一关出现过的小头目，但这里每次都是 2 个或 3 个同时上场围攻勇士。勇士攻击蓝衣小头目的有力招数是飞腿，即按住 A 键和 B 键，出其不意跳起将敌人踢翻。蓝衣小头目要连踢 2 次才能踢翻。踢翻后勇士要立即离开，更不可坐到他身上去，否则敌人一翻起来就有可能揪住勇士的衣领死打，那会失去很多生命力。

(2)大胖子。大胖子是成对出现的。胖子力大，而且很不容易打翻，一般拳脚对他毫无损伤，而两个胖子常常成夹击之势攻击勇士。这是极难对付的敌人，要连续被踢中 3 次才会被踢翻，打倒了 5 次才被打死。在对付大胖子时勇士要有耐心，



2 胖子
?
?
?
3西装小头目
返回到街上
3蓝衣小头目
?
女工读生
2 胖子
?
总头目
3 摩托车
3 摩托车
2 胖子
2 摩托车
返回到街上
返回到街上
返回到第三关中的酒吧
3蓝衣执棒人
3蓝衣小头目
2 胖子
3红衣执棒人
左门
3蓝衣执棒人
右门

图 49 敌总部布局图

慢慢打斗，急躁是打不过的。

(3)总头目。敌总头目身着褐色衣服，武功平平，但有枪，可横向射击。和他保持在一条横线上是很危险的，一枪击中勇士，勇士就会丧命。勇士与他争斗时要采取游击战术，打一下就走，再伺机攻击。当敌总头目被多次踢倒时，就会倒地身亡。

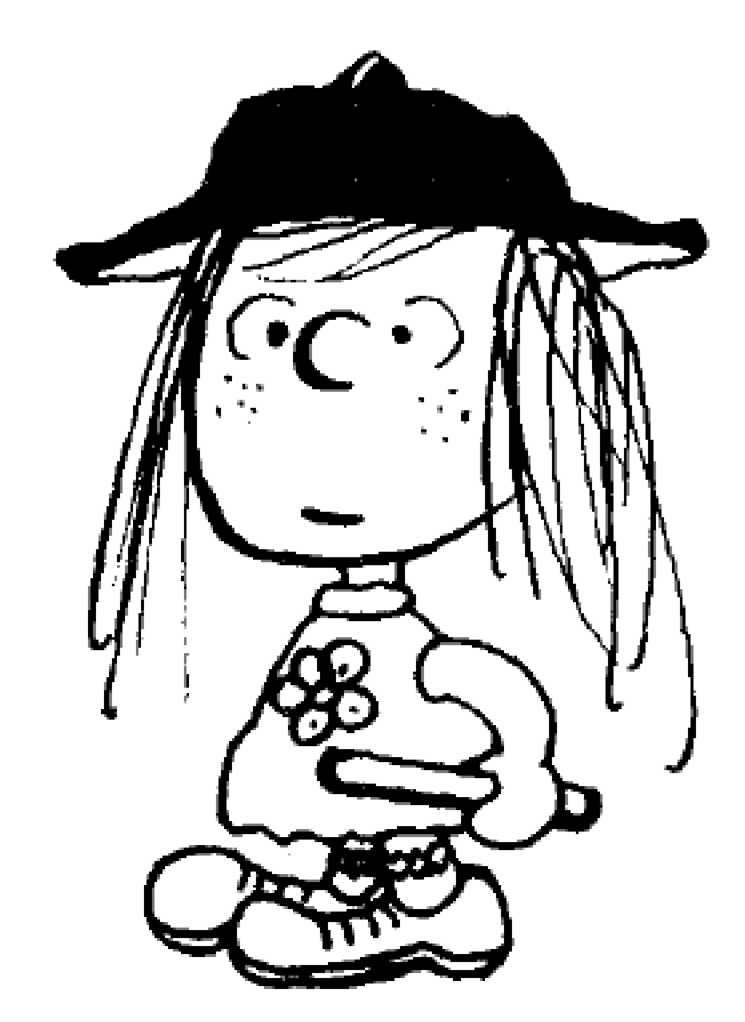
(五)攻关秘诀

本节目可以选关。

选第二关——按住Ⅱ号手柄的左键不放，依次按Ⅰ号手柄的下、上、右、上、左、上、开始键。

选第三关——按住Ⅱ号手柄的下键不放，依次按Ⅰ号手柄的下、下、上、上、右、左、开始键。

十五、小魔女皮皮



这是一个单人玩游戏，难度较大，但趣味性也强。小女孩皮皮顽皮可爱，一路上夺关斩将，击败敌人，取得最后的胜利。

（一）操纵方法

A 键——跳跃；

B 键——攻击；

上键——上梯子；

下键——蹲下，下梯子；

B 键＋上键——向上攻击；

B 键（单发）——发射特殊武器。操作方法是：按住单发 B 键不放，这时屏幕下方的黑框中会逐个亮出 4 个红灯，然后出现“GO”字样，这时松开 B 键，特殊武器就会发射出去。特殊武器是威力很大的武器。

（二）装备介绍

按开始键暂停时，屏幕上出现一张表，这是皮皮的装备

表。了解每一种装备的功能是很重要的，以便在战斗中根据不同的情况来选择。

装备表如下：

●NORMAL

FIRE

FREEZE

BALL

SHIELD

BROOM

05

用上键或下键移动光标，就可选择所需的武器。选择好后再按开始键进入游戏，就可使用选定的装备了。现将装备的功能介绍如下：

1. NORMAL：常规火炮。游戏一开始，皮皮就具有这种武器，按B键时，发射出一串串火球。

2. FIRE：火焰。选择此种装备按B键时皮皮变成1只火凤凰，火光一闪之后，画面上的敌人全被消灭。使用这种武器消耗皮皮很多生命力，每使用1次，就损失生命力4格，所以不到万不得已时不要使用。

3. FREEZE：冰弹。这也是一种火炮，只对某些敌人有特殊作用。

4. BALL：反弹炮。射出的炮弹碰到物体时会四处反弹。这一武器特别有用，在一些受限制的地形使用反弹炮，利用墙壁的反弹作用，就可将炮弹反弹过去而消灭敌人。

5. SHIELD：护罩。按B键使用这一武器时，会放出一道电弧墙，使敌人过不来而形成保护。但电弧墙存在的时间有

限，过一会就会消失。

6. BROOM：拖把。这是一个会飞的拖把，选择这一装备后按B键时会射出一拖把。皮皮跳上拖把之后，就可乘拖把四处飞翔了。向某一方飞去时要同时按住方向键的某一方向键与B键，否则会掉下来。如射出拖把后不使用，过一会就会消失。拖把是一极其有用的武器，上高墙、过尖刀丛等危险地带，都要靠乘拖把。

在攻关过程中，常可得到一些宝物：

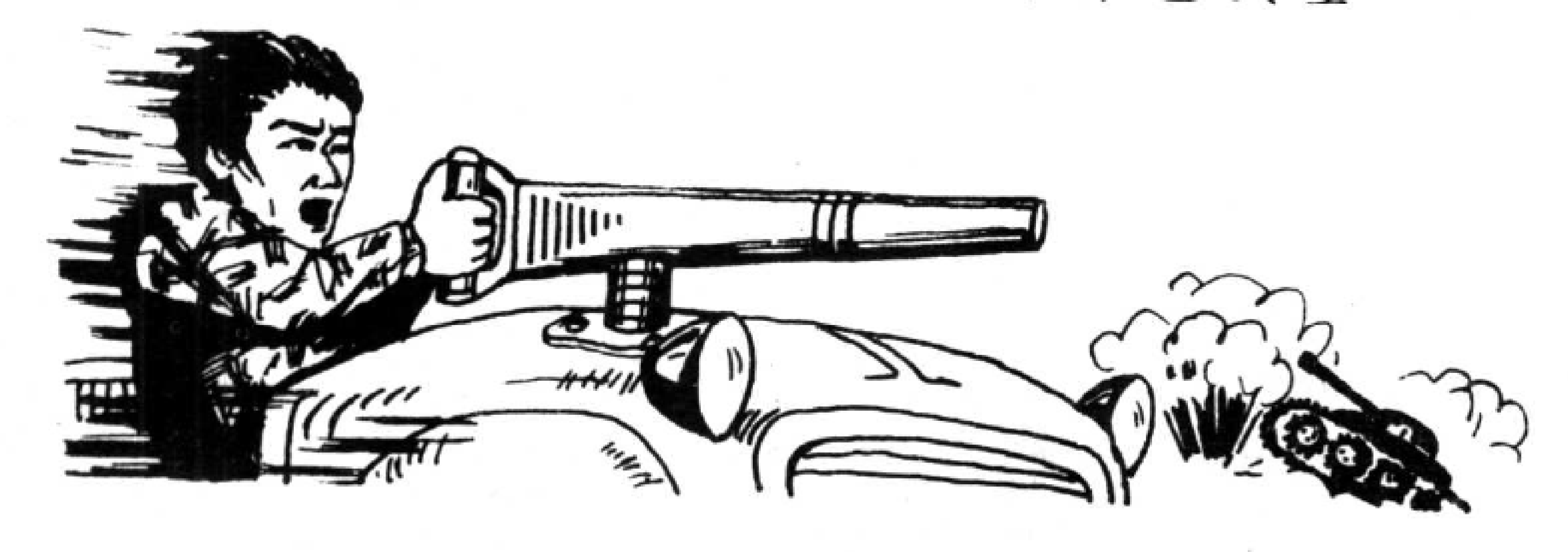
1. 大南瓜：加满生命力；

2. 小南瓜：加生命力1格；

3. 小人头像：增加1次生命。

在攻关过程中可遇到许多奇形怪状但有趣的怪物。有地上跳的，空中飞的，还有喷火口压力板等机械障碍。但只要有恒心，皮皮总可以打过各关的。

十六、赤色要塞



这是一个可单人玩也可以双人同时玩的战斗游戏。游戏者操纵着吉普战车冲入敌人阵营，救出被敌人俘虏的我方将士，送到飞机场，由直升飞机载回我方阵地。吉普战车要打过6关，在6种不同环境的敌人营地内营救俘虏，直至救出全部俘虏，才圆满完成任务。

（一）操纵方法

吉普战车装配有两种武器，即机关枪和枪榴炮。机关枪的射击方向总是向着正前方，无论车身如何改变方向；而枪榴炮的射击方向是随着车身方向的改变而改变的。

A 键——枪榴炮、火箭炮；

B 键——机关枪。

在营救俘虏时，有一种单独关着的军官的房子，其外观与其他牢房不同，没有砖阶围。救俘虏时要用枪榴炮打开锁住的门，然后将车靠近门。这时俘虏会发出“HELP！”（救救我）的呼声，然后一个接一个地爬上吉普战车。如救出的是一个军

官，这时枪榴炮会变成火箭炮。火箭炮比枪榴炮速度快，射程稍远，威力大大加强。

救出 1 个军官时，枪榴炮变成火箭炮；

救出 2 个军官时，火箭炮爆炸后变成两开花弹；

救出 3 个军官时，火箭炮爆炸后变成四开花弹，处于最强攻击状态。

救出军官，火箭炮的威力只在同一辆累积救出军官的吉普战车上起作用。如这辆吉普战车被敌人炸毁，新的吉普战车的装配又变成了枪榴炮。此外，在敌阵中隐藏着一些五星宝物，拾到此宝物，可瞬时消灭画面上的所有敌人。

（二）攻关过程

游戏开始时，游戏者拥有 5 辆战车。得分多时，特别是救出的俘虏多时，可奖励 1 辆。每一关可以接关 3 次。

1. 第一关——丘陵地带

这一关的战斗发生在红土壤的丘陵地带，出现的敌人主要是敌士兵、炮台、坦克等。

敌士兵都持有火箭筒，总是出其不意地攻击我方吉普战车。在攻击前一般都要用一二秒钟瞄准。发射前士兵会闪烁一下，一旦发现敌兵闪烁就要注意躲开，免受其攻击。可用机关枪或枪榴炮消灭敌士兵，也可以冲过去压死他们。

炮台的位置是固定，但炮口可灵活地转动。常常是三五成群，组成阵势。敌炮射程较远，而吉普战车的枪榴炮射程有限，要冲过去靠拢才能击中炮台，这无疑增加了危险性。虽然当吉普战车运动时，敌炮口也追踪瞄准，但总是慢一拍，要利用这一空隙时间靠拢炮台击毁之。在后几关中都会用到这一技巧。

坦克有 2 种，黄色的轻型坦克和蓝色的重型坦克。轻型坦克可一炮击毁，重型坦克则不易对付。重型坦克速度快，可承受一次攻击，也就是说要被击中 2 次才毁坏。正面迎敌是极危险的，因为一炮击中后敌坦克并未毁坏，而第二炮未来得及发射时敌坦克已射击了。这时吉普战车就在劫难逃。

开始时，1 架大型直升飞机载着 1 辆(或 2 辆)吉普战车深入到敌营地。吉普战车从直升飞机上开出来，紧接敌人闻讯围攻上来，激烈的战斗就此展开。在平地的右边有一关押军官的牢房，注意救出。再往前到达牢房区时，要注意救出所有的俘虏。接下来要过一小桥，桥边有敌兵守卫，河中有敌人的小炮艇，要迅速击毁守敌冲过桥去，而不要与河中的敌炮艇纠缠。过桥后有的炮台是建在堡垒工事之后，要绕到后面去才能击毁炮台。冲过重重封锁后，终于可以见到飞机场了，可见到 1 架直升飞机正停在那里接应。这时，吉普战车不要马上冲过去，而是要首先消灭机场四周的敌兵与炮台，再将吉普战车开过去，停到“STOP”处。营救出来的俘虏会一个接一个下来爬上直升飞机。全部输送完后，直升飞机会升空飞走。每救出 1 个俘虏都可得到奖励分，但要将俘虏送上飞机才有效。

最后，来到一个没有出路的空旷地带，这里埋伏着敌蓝色坦克群，坦克从多方向一齐向吉普战车发起攻击。由于敌坦克须两炮才能击毁，危险性很大。吉普战车要灵活调动，且战且走。最好的办法是绕到敌坦克后边打，这样既安全又攻击性强。在将敌坦克全部击毁后，第一关就胜利通过了。

2. 第二关——城市废墟

这一关的战斗是在满目凄凄、到处都是残垣断壁的城市废墟中进行。这一关出现的敌人除第一关有的外，还有敌人的

轰炸机助战。废墟中有的道路是死胡同，走不通的，要注意寻找正确的道路。打到一座石桥边时会遭几个方向敌人的攻击，要一边射击一边猛冲过桥去。一过桥就是两座炮台，可从两炮台之间冲过去，就进入关尾战斗。

关尾是与4座吐导弹的雕像战斗，4座雕像间歇发射导弹，形成一个火网。吉普战车要靠近才能发射枪榴炮击中雕像，每一座雕像要被击中6次左右才会毁掉。在攻击雕像时，还会有敌人的坦克从后面攻击过来，要小心。如果两个人玩，可一人攻击，一人掩护。击毁了4座雕像，第二关又打过了。

3. 第三关——港口

港口内有敌人的重兵把守，到处都有炮台和士兵，水中有小炮艇和潜水艇。潜水艇发射导弹，攻击性强。港口堆满了集装箱与其他货物。要注意识别关押俘虏的牢房。这一关有若干个电弧装置，间歇闪烁电弧封锁去路。要把握好时机，在电弧闪烁的间歇之间一道一道冲过去。过后，打开一门，这里有2台从底下间歇冒出来向四周发射散弹的炮台。炸毁这两座炮台的方法是：在其隐蔽时看准位置靠拢，再出现时一炮就可将其击毁。但已经出现了最好迅速躲开，以防其攻击。这一关的关尾是一艘有7个散弹炮台的大军舰。吉普战车要一面躲闪炮弹，一面攻击，以躲闪（保存自己）为主，攻击为次，即能攻则攻，有危险就躲闪，以保存自己为原则。

4. 第四关——沼泽、山地

这一关开始在沼泽地中战斗。吉普战车可以从水中开过，但速度很慢。水中有敌人的导弹发射架，水的波纹闪动处即是导弹发射架的位置，用枪榴炮可将其击毁。最好在其发射导弹之前就击毁之，否则发射出的导弹是很厉害的，会追踪吉普战

车。过了沼泽地后进入山地。山上常有大石头滚下来，要小心。吉普战车沿山谷向前攻击，会遇到卡秋莎火箭车。山上有导弹发射架，不断地发射导弹，攻击性很强。还有行驶过的火车，火车上有火箭炮。山谷中还有地雷，妨碍吉普战车的前进。山谷的顶头是一直升飞机场，至此已无出路。这时会飞来一架直升飞机攻击着吉普战车，不断地扔炸弹，并从飞机上跳下很多士兵来。吉普战车要抓住机会猛烈攻击直升飞机，几次之后便将其击毁。同时也要兼顾消灭跳下来的士兵，不可因大意而被火箭炮击中。

5. 第五关——石桥区

这一关的地形很复杂，由石桥、石墙、大石堆等组成了错综复杂的地形。这里到处都有敌人阻截，特别是过石桥时桥头有敌人的暗堡、炮台，桥上有重型坦克。吉普战车要一边前进一边射击，且战且进，行动要快速。有的炮台在石头掩体之后，正面炸不到，要绕到掩体之后才能攻击，这很危险。要快速准确，一旦失误，敌炮台一开炮就难以躲避了，因为这里狭窄，没有回旋余地。关押战俘的牢房有 2 辆战斗力很强的坦克守护，一辆重型坦克，一辆激光坦克，可以先击毁坦克再救人。过一宽桥时，桥上有 2 辆坦克并列守护，挡住去路。桥头有好几个暗堡，冲过桥后是敌重兵守卫之地。这里有炮台、坦克、士兵，火力很强很密集，要小心。右侧有关押俘虏的牢房，救之可获火箭炮；左侧是飞机场。

最后攻击到关尾时，来到一坦克仓库前。这里是两座建筑夹一大门，大门口有电弧，不能靠近。建筑上有数个炮台不断向吉普战车射击，建筑下有两个卷闸门，坦克就藏在里面，卷闸门间歇打开，一打开就有坦克从里面冲出来攻击吉普战车。

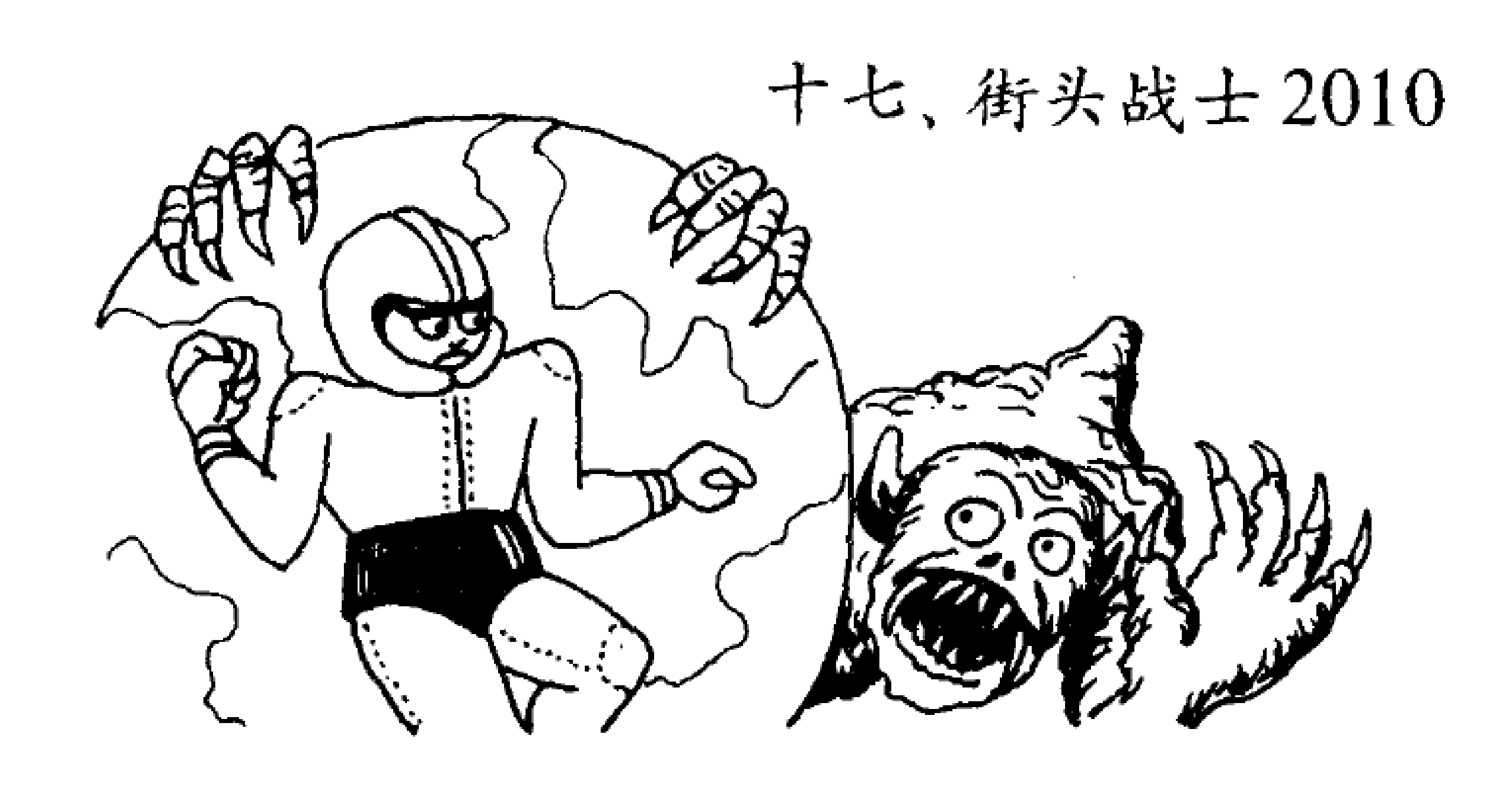
在卷闸门打开时要靠近猛烈射击，一举将仓库击毁。两个仓库击毁后，大门前的电弧消失，冲过去炸开大门，就可进入下一关。

6. 第六关——敌要塞

这一关是在一座城市中展开，在纵横交错的街巷中战斗。到处都是铁丝网和路障，各个路口和要点都布下了坦克，街上也有坦克横冲直撞，各建筑上有敌人的炮台俯射，空中还有轰炸机突然袭击，扔炸弹，在前面五关中出现的敌人在这一关中都会出现。战斗非常激烈，步步都有危险。凭你的智慧与勇气，相信你能冲过重重阻碍，最后冲到坦克王面前并击毁它。坦克王的发射装置与底座可以分离，从几个方向射击。要猛烈攻击底座，底座一炸毁，发射装置也会自行爆炸。

至此，整个游戏都打过了，你也胜利地完成了任务。

十七、街头战士2010



这是一个单人玩的游戏，描述一个勇士——肯威到各行星上去消灭妖魔鬼怪的过程。

（一）操纵方法

肯威开始有5次生命，用生命力表示每次生命情况。如果5次生命都用完，还可以续关，即当在字幕状态下选CONTINUE项时，游戏便从中断的那一关继续下去。

游戏中画面的下面有一些文字，分别表示的意义是。

PLANET1：表示肯威在第一号行星上。

P=4：表示肯威除正在游戏的那次生命外，还有4次生命，即一共有5次生命。

LIFE：其后的圆点表示生命力。

OPEN：其后的三角形表示时间。这个时间是在消灭敌人后、出现光速门（白圆球）时，对光速门出现的时间限制。光速门出现时，三角形全亮，随后一个一个变黑。肯威必须在三角形全黑之前进入光速门，否则就进不去了。

TIME：其后数字表示打过这一关的限定时间，超过了时间还没打过去，游戏则失败了。

此外，还有力量显示，每得一个 C 字母宝物，肯威的力量就会增加。这是用小方块表示的，小方块越多，肯威的力量就越大。

各种键的使用法：

A 键——跳跃；

B 键——攻击（射击）；

左键或右键——向左或向右运动，爬在柱子上时为换边；

左键或右键＋上键——遇墙时向上爬；

左键或右键＋A 键——向左或向右攀在墙上，注意，在跳跃某一墙时不可松开 A 键，这样才能攀住墙而不掉下来；

下键＋A 键——跳下或翻下楼板；

上键——向上爬，在楼板等物底下时可以翻上去；

上键＋B 键——向上射击；

左键或右键＋B 键——向左或向右射击，爬在柱子或墙上时，也可向左右射击；

起跳之前按左键或右键＋上键——向左或右空中翻筋斗；

上键＋左键或右键——翻筋斗的方向与肯威面对方向相反。

这一个游戏各键的配合使用比较复杂，需多加练习，熟练之后再进行游戏更容易过关。

（二）宝物介绍

在游戏中，肯威可以得到一些宝物，现将宝物的作用介

绍如下：

1. 黄色小丸——增加半格生命力；

2. 白色大丸——增加两格半生命力；

3. C 字母——增加勇士的体力，增强攻击力，每得到一个能量增加半格；

4. 命丸——增加生命 1 次。

（三）攻关过程

这个游戏中场景很多，敌人千变万化，数量和种类都多。每一关开始前，屏幕上都会显示出这一关的魔头的形象、名字及魔头的攻击方式等。

1. 第一场景——神殿内

神殿分上下两层，殿内有许多瓜状物，击碎后可得宝物。要到第二层楼去，须学会灵活地向上翻的技术，从神殿的左边或右边都可翻到第二层楼上去，不过主要宝物在一楼。

这一场景中的主要敌人是机器松鼠。机器松鼠可在空中飞行，追踪肯威，并且一次出来多只，总是粘住肯威不放，很令人讨厌。肯威如果想迅速取胜，首先必须取得瓜状物中的 C 字母宝物，以增加攻击力量，这样才可快速消灭敌人。

敌头目是一只怪鸟，从空中盯着肯威攻击，但并不可怕。消灭魔头后会出现光速门——一个白光圆。如果屏幕上看不到就要四处寻找，因为光速门的出现时间是有限的，过了时间门一关就到不了下一场景了。只要消灭了敌头目就肯定有光速门出现，要快点找到。

2. 第二场景——摄影棚内

这一场景是固定的，像是一个马戏团的舞台。这里的敌

人只有一个，那就是一只灵活的人猿。人猿善于攀登，有一铁链爪子，可掷出击人，击后又可收回，还可拾起地上的物体掷击伤人，并能抓住悬在空中的绳子飞荡撞人。这是一个不好对付的敌人，但只要掌握了人猿的活动规律，是容易打过的。开始时，人猿攀在棚子的顶端，会突然跳下来袭击勇士。勇士要以快制快，一见到人猿下来就立刻冲过去攻击；三四次之后就可取胜。消灭了人猿，这时光速门出现，从此处进入下一场景。

3. 第三场景——云海

这一场景是在云层中，无敌人出现，主要是在茫茫云海中找到通往下一场景的光速门。这一场景有时间限制，要在限定时间内找到光速门。

4. 第四场景——市区

城市的夜晚，远处灯火闪烁。肯威站在房顶上，向右行走，一路击碎瓜形物可得 C 字母宝物。向右有一断口，中间两个小平台，跳过小平台可入室内。在跳小平台时要看准，不可摔了下去，再就是不要在平台上久留。小平台实为怪物，可变形，一旦变形就会吸取肯威的生命力。

进入室内后，场景开始自动向右移动。室内有一通道，顺着通道向前走，有石像挡住路口，但几下就可击碎。跳下一高墙后，来到一个 S 形地带。这个 S 形是向上的通道，肯威开始是站在最下一层，走到右端后回来向上跳，跳到上一层后立刻向左边去，走到了尽头又要赶紧回身向上跳，这样才能上到第三层。在通过这一 S 形地带时，场景是在移动的，肯威的每一个动作都要准确，这样才不耽误时间，因为要抢在第二层左端向上的缺口移出屏幕画面之前跳上三层。一旦缺

口移出了画面，肯威就没有了出路，只有坐以待毙了。在第二层，有一个人脸怪物挡在那里，要迅速消灭它，如果被其缠住，稍一耽误时间就可能上不了三楼了。要想快速消灭人脸怪物，肯威必须增强自己的攻击力。在这之前一路上要注意收集 C 字母宝物，使肯威的攻击力增强，这样一两下就可消灭人脸怪物。

再向前走，出现了高高低低的高空平台。平台上有蜘蛛，要消灭蜘蛛才能过去，否则会被蜘蛛撞下平台摔死。要想在矮平台上消灭高平台上的蜘蛛，须掌握好一个技巧：肯威先向前方跳起但不上平台，然后攻击，再马上退回来。也就是跳起来在空中攻击蜘蛛又回到矮平台上来，只有这样消灭了蜘蛛后，才能安全跳上高平台。这里也可以说是攻关的一个难点。

最后进入一货仓内，这里有这一关的魔头——大力士。大力士力大无比，可举起巨大的木箱砸肯威，而且拳脚功夫也了不得。肯威要想战胜大力士，首先要多获取 C 字母宝物，使自己的攻击力在最佳状态；再就是要争取主动，进入货仓后一见大力士出现，立刻发起猛攻，打它个措手不及，这样就容易取胜。

5. 第五场景——荷叶水池

这一场景中的敌人是癞蛤蟆。每消灭 1 个敌人可获得 1 个小光圈。每获得 1 个小光圈在屏幕下方的 OPEN 处就增加 2 个白三角形。如获得 5 个光圈便会出现光速门，跳入即可过关。

6. 第六场景——供电区

供电区是一个多层楼房，每一层都灯光明亮，肯威在这

里将与闪电魔王激战。闪电魔王的右手持一只电弧枪，一招就可射出一道道电弧，并可快速撞人。这是一个非常厉害的敌人，肯威要避免与其正面交锋，而应从背后攻击，与闪电魔王捉迷藏，伺机攻击，看准了就出来狠打一下，然后赶紧溜走。当打得闪电魔王晕头力竭便可上前连续攻击，将其消灭。在与闪电魔王游斗时，要注意下方的时间限制的读数，超过了时间就要失败。

7. 第七场景——腐草丛

这里有一个毛栗子一样的圆球，打破毛栗子可以得到宝物。草丛中有毒花，长出来后就可以行走，毒花不可触碰。这一关的主要敌人是第一场景中出现过的机器松鼠，每消灭 1 只机器松鼠可得到 1 个小光圈，只要得到 5 个就可以过关。

8. 第八场景——云层中

这一关中没有敌人，但有 2 个 C 字母，要取得，然后进入光速门至下一场景。

9. 第九场景——腐草丛

这是一个从下向上移动的场景。跳过几层腐草后，可见到一柱子，顺柱子向上爬。在柱子上可按左键或右键换边。柱子上有蜘蛛，要小心换边避开。肯威在爬柱子时失去了攻击力，只有被动的躲避。在柱子之间，肯威可从一根柱子跳到另一根柱子上。跳的方法是同时按住 A 键和左键或者右键和 A 键，在跳的过程中千万不要松开 A 键，否则在跳到另一柱子上时会攀不住而掉下来摔死。

在向上爬的过程中，还有一些汽水瓶盖怪物飞出来撞击肯威，肯威要小心利用换边来避开攻击。万一被撞中了也不要慌，被撞中掉下去时要按紧 A 键别松开，这样肯威掉下来

后有可能抓住柱子。

过一洞后爬到顶层，这一关的魔头花怪跳了出来。花怪跳起来动作慢，好像是在飞，头部的花芯可发射出四下散开的子弹，杀伤面宽。此怪的要害是上部的花芯，如击毁了下部，花芯可以在空中飘浮，仍然能攻击肯威。所以要对准花芯猛击，几次击中后就能消灭此怪。在与花怪战斗时，肯威至少还应该有 2 格生命力，否则极难取胜，故在前一段战斗中要注意保持生命力。

10. 第十场景——水池中

这一关是在一棵大树上的树枝之间战斗。树的根部全是尖刺，肯威如掉到上面会损失生命力。在树枝上跳跃时，不可在一个地方站得太久，站久了树枝就会消失一段时间，使肯威掉下去。尖形树枝是有弹性的，站在树枝上一跳，可以借助弹性跳得很高。

这一关中的主要敌人是机器松鼠和毛毛虫，毛毛虫可以射出激光攻击肯威。这一关中的敌人特别多，消灭一些紧接着又会上来一些。肯威要看准毛毛虫攻击，每消灭 1 条毛毛虫可以得到 1 个小光圈，消灭 5 条毛毛虫就可以过关。

11. 第十二场景——水池中

肯威在水池中与机器松鼠战斗，每消灭 1 只松鼠得 1 小光圈，消灭 5 只松鼠可过关。

12. 第十三场景——溶岩区

这一关是在一溶洞中，洞的顶部有一独眼怪物，控制着 6 根滴溶岩的柱子。柱子里不断有溶岩滴下来，在地面上形成 6 根柱子，肯威如被溶岩滴中会损失生命力。空中还有机器松鼠不断飞来飞去攻击肯威。要打过这一关，必须攻击洞顶的

独眼怪，但肯威站在地面够不着，须借助于溶岩滴成的柱子，跳上柱子才能攻击到独眼怪，而站在柱子上又会被溶岩滴中。要打过这一关还真不容易呢！

再往后面还有很多场景，变化很多，危险性和难度都增大。但有了前面的攻关经验，相信游戏者能顺利的打过去，这里就不一一介绍了。

十八、霹雳神兵



有一阴谋集团企图统治世界，他们网罗了一大批人马，制造出了威力无比的战斗型机器人的上半身，只等一造好整个机器人便开始他们的罪恶的行动。联合国得到这一情报后，立即派出了智勇双全的特种兵前去捣毁那个战斗型机器人。特种兵乘飞机来到敌营地上空，降落在海边的沙滩上，战斗就此拉开序幕……

（一）操纵方法

这个游戏可一人玩，也可以两个人同时玩。特种兵只有 3 次生命，游戏中不能补充。特种兵有两种基本武器：一是冲锋枪，子弹无数；二是手榴弹，数量是有限的，只有 40 枚，但游戏中可补充。

A 键——冲锋枪射击；

B 键——扔手榴弹。

在屏幕的下方有一列文字，说明游戏中的一些情况。

1P×2：表示第一游戏者还余 2 次生命。第二游戏者为

“2P”。

数字：游戏者的积分，在游戏中每消灭一个敌兵可得100分。

B40：表示游戏者拥有的手榴弹个数。

A：A字母之后是得到钥匙的把数，每得到1把钥匙就在此显示1个钥匙图形，最多可得4把钥匙。

重型武器：右下角一黑色武器图形，特种兵必须得到6个零件将其装配起来才可使用。每得到1个零件，重武器的那一部分就会全部变白，当6个零件全得到时，重武器就会全部变白，随后被特种兵扛起射击，此图案处变成了1条红带；随着重武器从特种兵手中消失，此处又变成重武器的黑色图形。

（二）宝物介绍

特种兵在攻击过程中，会遇到很多箱子，箱子中装有特殊武器及重武器的零件，但必须获得钥匙之后才能打开箱子。获得钥匙的方法是击毙穿红色衣服的敌兵。穿红衣服的敌兵手中无枪，被击中后变成1把钥匙，走过去就可拾取。拾取的钥匙会在字幕中的A字母后显示出来，最多可得4把钥匙，拾得再多已无效。所以要及时用钥匙打开箱子。每用去一把钥匙，字幕中A字母后就会减少1个钥匙图形。这样就又可以补充钥匙了。打开箱子可得到下列宝物：

1. 手榴弹：字幕中B字母后的数字增至40。

2. 超级手榴弹：掷出的手榴弹为红色，爆炸后向四周散射，杀伤面很宽。

3. 散弹枪：可向前方5个方向射出子弹。

4. 火焰枪：火焰枪射出一团团火焰，射程远，杀伤力大。得火焰枪后，A 字母之后出现数字 99，每开 1 枪数字减 1，减至 0 时火焰枪消失，特种兵仍旧使用冲锋枪。

5. 回旋保护镖：得此宝物后会出现 3 个飞镖在特种兵周围旋转保护，同时也可杀伤敌人。这一宝物起作用的时间有限，时间一过回旋镖就会消失。

6. 重武器零件：每得到 1 个零件重型武器的该部分就变白。

2、3、4、5 项宝物在牺牲时也随之消失，只有重武器不会消失，下一个出现的特种兵可接着使用。

（三）主要敌人介绍

1. 散弹坦克：这是第一关关尾的强敌，坦克纵向运动，时而停下来射击。射击时坦克打开顶盖，向四周射出散弹，杀伤面很宽。在坦克运动时攻击它是无用的，因为坦克特别坚固，要在坦克停下并打开顶盖射击时，迅速将手榴弹掷到顶盖处，可一举炸毁坦克。

2. 机械手：机械手在第二关关尾和第六关中出现，是一个很难对付的敌人。机械手分机头和机手两部分：机头固定在横杆上面，沿横杆做横向运动，有时也会依靠后面的竖杆突然向前压来；两只手做纵向伸缩，可突然伸出很长，用手上的叉子攻击特种兵。消灭机器手的办法是用手榴弹炸机头。由于机头总是做横向运动，所以掷手榴弹时要有一定的提前量，否则炸不准；而且要炸中很多次才能将其炸毁。

3. 装甲车：在第三关关尾出现 1 辆平顶装甲车，在屏幕的上部做横向运动，时而停下来向空中射出几个方形开花弹。

开花弹爆炸后又散发出许多小炸弹向前方成扇形散开。特种兵要冲到与装甲车平行的右边,伺机向装甲车投掷手榴弹,将其炸毁。

4. 直升飞机：在第四关关尾会出现2架直升飞机，围着铁桥上的特种兵盘旋，不时射击。由于直升飞机在空中飞行，要击中不容易，而特种兵在桥上，回旋余地小，所以在此地险象环生。在进入关尾时，最好是特种兵有了超级手榴弹，否则要在红色蜘蛛附近打开宝箱，取到火焰枪或散弹枪，这样就容易打下直升飞机。不然的话，要多次躲闪投弹，才能击毁直升飞机，而紧接着又会出现第二架。在投掷手榴弹时要掌握好提前量。

5. 双炮坦克：这是一种超强坦克，攻击力强，发射出的火箭炮速度快、射程远。坦克上的炮台可灵活转动，每转动一次，炮台就转过一定的角度，在这个角度中间是火箭炮的死角，对特种兵来说是安全的。坦克上的炮台总在追踪特种兵射击，最有利的位置是特种兵正面对着坦克，站在炮筒垂直的方向稍偏左或稍偏右的位置。这个位置是炮弹打不到的地方，由这里向坦克靠近并投掷手榴弹，可一举击毁坦克。这种坦克在第五关尾出现。

6. 飞行炮兵：在第六关关尾有2个飞行炮兵把守着通往第七关的大门。飞行炮兵在空中飞行灵活敏捷，同时从多方向不断地攻击特种兵，而特种兵要想击中飞行炮兵却很难。因此，在这一关关尾总会纠缠好一阵子，弄不好反而会被飞行炮兵击中。飞行炮兵会跟踪追击特种兵，如被其夹击时确是难以应付，但只要沉着应战，总是可以消灭敌人的。

7. 敌指挥官：敌指挥官本身并无攻击能力，但他能调出

很多士兵围在八角平台周围阻击特种兵，士兵被消灭一批又会调出来一批，必须在消灭了平台周围保护指挥官的士兵时就迅速冲过去向指挥官攻击，将其赶走。

8. 巨型机器人：这是整个游戏中最强劲的敌人，它不但可以发射导弹，而且两手还可灵活地挥舞。它的攻击方式是用手抓、劈、扫特种兵，辅之以发射导弹。巨型机器人的弱点是胸前闪着电弧光的护心镜中的控制器。特种兵必须将手榴弹掷到这个地方，将其炸毁，整个机器人就会失去控制而自毁。然而护心镜非常坚固，轻易不能将其炸毁，况且又有双手保护，要把手榴弹投掷到护心镜的地方实在不容易，这里是整个游戏中最艰苦的战斗。在攻击机器人之前首先要掌握机器人的手挥舞和导弹发射的规律，这样就可以躲开机器人的攻击，找到破绽，伺机投掷手榴弹。攻击机器人时要有耐心，能攻就攻，不能攻就躲，不可急于求胜，急躁者必定失败。

（四）攻关过程

1. 第一关——丛林

特种兵一降落到地面，敌人立即从四面八方包围过来。这一关中的主要敌人是步兵，分为以下几种。

徒手士兵：徒手士兵靠撞击来攻击特种兵，威胁不大，一枪就可将其消灭。

持枪士兵：持枪士兵在射击前会先伏地，再射击，要先发制人，在其未射击之前就将其击毙。

炮兵：炮兵躲在火炮后，不行动，火炮射程较远。

特种兵在攻击中不要放过红衣士兵，击之可得钥匙，以

打开宝箱，加强装配。冲到一大桥前时要注意在桥头获取火焰枪或散弹枪，一旦得到这些特殊武器，就所向无敌，可迅速冲过桥去。至桥的另一头时，敌人会出动一架直升飞机增援，可掷手榴弹将其炸毁。当然也可硬冲过去，而不与直升飞机纠缠。过桥后拐一个弯，冲过一扇大门。这里有一辆坦克把守，向四周发射散弹，应趁其发射炮弹的间隙冲过去，用手榴弹将其炸毁。最后出现一扇厚厚的水泥大门，对准大门猛烈射击，可打出一洞，跳入洞中即可进入第二关。

2. 第二关——厂房内

这一关的战斗是在敌人制造武器零件的厂房内展开的。特种兵沿生产线向右方攻击，此时要注意地上的斜向斑马线，凡此种斑马线出现，就将有大批敌人出来。冲到两条斑马线之间时，画面会停下来，不能再向右攻击，这时顶上的机械装置开始下降。下降的机械装置上有炮台，还有敌兵从机械架上跳下来攻击勇士，同时空中还会出现飞行兵，绕着圈子攻击勇士。飞行兵是成群出现的，不易对付。特种兵只能站在地面上攻击，不能上升降机。对升降机上的一些装置只有掷手榴弹才可炸毁，冲锋枪只能杀伤敌兵。

最后从升降机上降下来一双机械手，这是最难对付的敌人。机械手可左右移动和上下伸缩，特种兵一旦被机械手撞中就会失去1次生命。要消灭机械手必须炸它的控制手的机头，由于机头左右移动，掷出的手榴弹又是呈抛物线运动，所以要击中机头就必须掌握好提前量，反复炸中多次后就可将其击毁。之后，大门落下。大门前有一敌兵守护，消灭它，打穿大门就可以进入下一关了。

3. 第三关——货场

这里到处都是铁路、货车和堆积的货物，敌兵常躲在空货车中沿铁路开过来袭击特种兵，即使是空货车也会撞人。有一些笨重的机械装置堆放在路边，其上有炮弹发射装置，用手榴弹可击毁。这一区域地形复杂，通道左弯右拐，错综复杂。打过这一地区，来到一空旷地带，有一辆装甲车挡住去路。装甲车向空中发射子母弹，爆炸后在空中散成许多小炸弹向特种兵扇形射过来。击毁装甲车的方法是冲到前面去与装甲车保持在一条横线上，然后掷手榴弹将其炸毁。关尾有一扇大门，门前有一炮兵把守，击毙它打开大门就过了这一关。

4. 第四关——外围工事

特种兵沿着用水泥和钢管建成的战壕向前攻击。冲过几道战壕后，出现1辆四轮车，车上放出许多红色机械蜘蛛挡住了去路。机械蜘蛛要两枪才能打死，打死一批又会放出一批，所以必须先将四轮车炸毁，四轮车一毁，红蜘蛛也就逃跑了。再冲过几道战壕，来到一钢筋门门口，又有四轮车撒下的红蜘蛛挡住了去路，要趁其还未布满道口时冲过去而不要纠缠。冲到大门口，胜利在望，但还有一场最艰苦的战斗在这里展开。大门口有2架直升飞机把守，战士一到门口，直升飞机就发起攻击。通往大门口的是1条狭窄的钢桥，特种兵要在这有限的空间中攻击敌机同时又要躲避敌机的反击，实在很不容易。

5. 第五关——基地内部

这一关的场景与第二关有些相似，敌人也是从升降机上下来攻击特种兵，但敌人的数量及炮火装置都大大加强了。升降机上有成批的敌炮兵和步兵出现，并沿着梯子跳下来。打

过升降机装置，遇到由敌炮兵、步兵、飞行兵组成的立体防线。此时敌人的装备大大加强了，可发射红色炮弹，爆炸后火焰四散。

再向前攻击，会遇到一升降装置。装置上设有炮台，特种兵可躲在左下角或右下角，避开炮台的射击。对付装在中间的炮台，可站到中间去，这样敌炮台反而转不到这一角度，而无法攻击特种兵。打过后冲到一铁栅栏前。这里有 4 座炮台守护着，它们形成交叉火力封锁住特种兵的去路。再往前出现两座狭窄的铁桥，桥上装有多门火焰枪。火焰枪射程远，杀伤力大，形成交叉火网，还有敌炮兵配合，很难突破。过后来到一长长的螺旋管里，管内狭窄，敌兵 3 人一排冲过来，还有冲过来的坦克。特种兵除了消灭它们外是别无出路的。至螺旋管出口处，还有敌人步兵、炮兵、飞行兵组成的立体防线。打过后来到一空旷地，这里有一辆重型双炮坦克，不断地发射火箭炮。这是关尾的劲敌，炸毁坦克便可进入下一关了。

6. 第六关——港口基地

战斗从港口的货场开始。水泥垛上有数名炮兵射击，战士跳不上水泥垛，冲锋枪也射不到水泥垛上去，只有扔手榴弹才能炸死这些敌人。冲过水泥垛后，两边各有一条动力带，敌士兵乘动力带冲过来，四周还有埋伏的敌人，形成非常密集的火力网。在此处如果能获得了火焰枪是最理想的。这一关地形错综复杂，障碍多，出现的红衣士兵也会开枪射击。狭窄的桥上有二散弹兵守住路口，射出的散弹炸得满地开花，阻碍特种兵前进。在铁路上停着一些车辆，车上有敌人伏兵，铁道两旁的建筑物上也埋伏着敌人，对付建筑物上的敌人要用

手榴弹才能炸到。铁道两边放着一些货物，可以利用这些货物堆迂回前进，有效地消灭敌人。打过了铁道线后来到一升降机前。升降机有敌飞行兵守护，升降机上有导弹发射架，还有成批的敌兵从上面跳下来，最后出现一双机械手。这双机械手与第二关中出现的一样，可用同样的方法将其击毁。击毁机械手后来到海边的桥上，桥头有敌人重兵把守，火力很强。打过后左移至大门前，有两个飞行机器人把守。这两个机器人上下腾飞，灵活自如，不断地向勇士射击，很难对付。消灭机器人后打开大门，就可进入最后一关了。

7. 第七关——敌总部

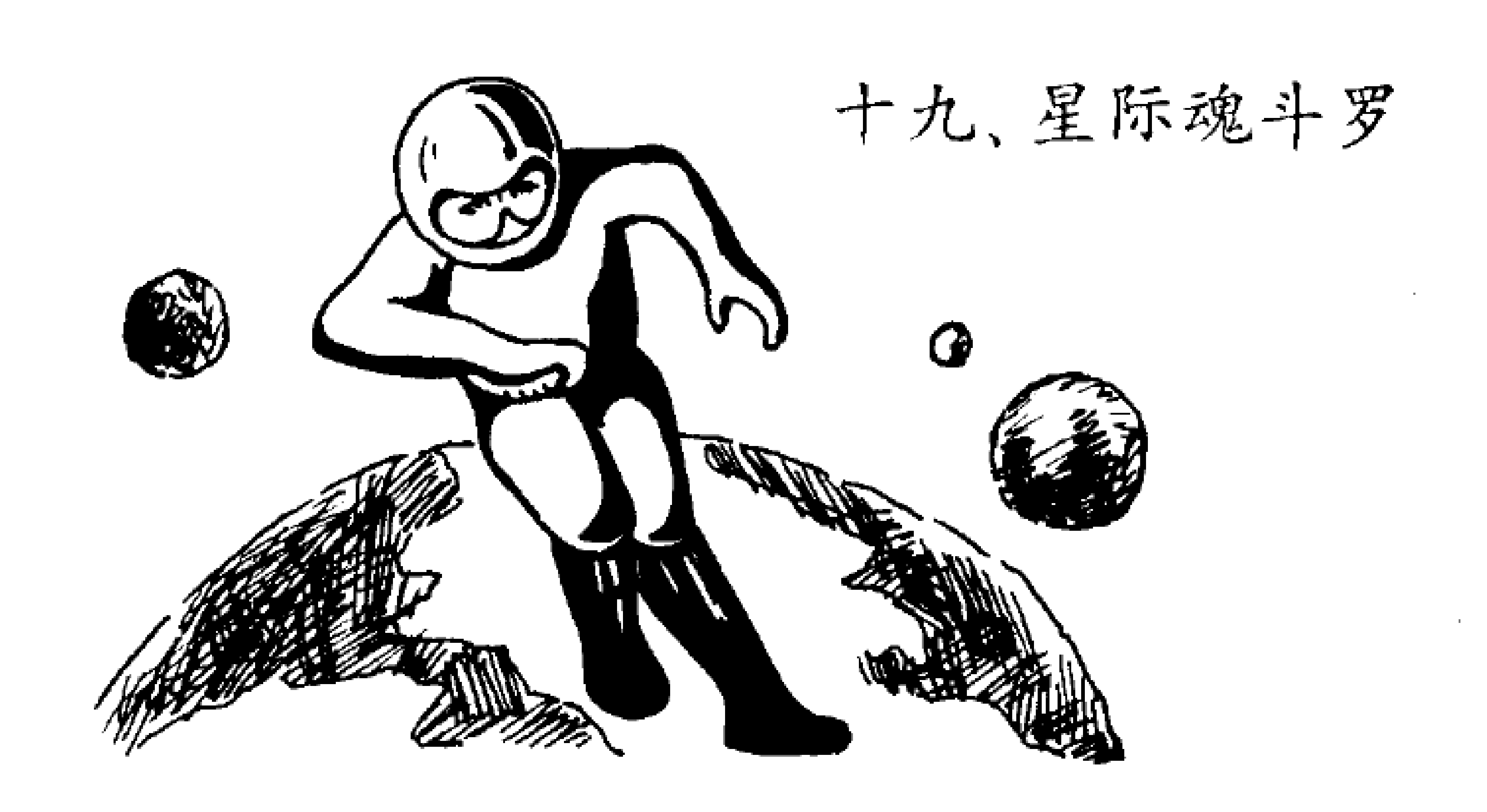
这里到处都是精密的设备，敌兵把守严密，路的两边都设有暗哨，有的盘踞在机器上，要扔手榴弹才能炸到。一组一组的敌人构成交叉火力网与立体火力网防守，还有运动的敌兵从正面冲击，并配合坦克掩护。显然，这里的战斗将是非常激烈的，稍一疏忽就可能失去1次生命。在这一区域，有7个敌人呈品字形摆开，其中有1个发射散弹，很难冲过去。冲到1个八角台前时，可以看到1个穿红披风的敌总指挥官在发号施令，其四周有士兵守护，要勇敢地冲上前去对准指挥官射击，指挥官会被打得狼狈逃窜。冲过八角台，突然，眼前一片黑暗，什么也看不见。这是站到了恐怖的黑洞之前，随着一阵扎扎的响声，1个巨型机器人从空而降，这是最后的劲敌。巨型机器人两肩上各有1个导弹发射口，两只手能灵活的挥舞，要战胜这个机器人需经过许多回合。机器人的要害处是胸口闪着弧光的地方，只有把手榴弹掷到这里才能消灭机器人。胸口在两臂的保护之下，要靠近掷手榴弹危险很大，如被机器人手臂碰到，特种兵就会失去1次生命。

（五）攻关秘诀

1. 选关：在标题画面出现时，按住Ⅱ号手柄十字键的任何一方，再按开始键就可进入选关画面。

2. 选无数人法：仅凭3次生命是很难打过这个游戏的，这里介绍一个增加无数次生命的方法。在标题画面下，按住Ⅱ号手柄的A键、B键和上键不放，再按开始键。游戏开始后，特种兵的生命就会有无数次。

十九、星际魂斗罗



这个游戏是一个科幻故事，描述地球遭到外星人的侵略，一场大战之后，地球文明被毁灭，世界变成了一片废墟。这时到火星上去执行的任务宇航员返回了地球，看到这一情景后立刻去调查，了解到地球突变的原因，立志要消灭侵略者，重建家园。勇士开始向敌人的巢穴进击，游戏就是这样展开的。

（一）操纵方法

这是一个单人玩的游戏，开始时勇士有 10 次生命，以后在战斗中可无限次地接关。

各种键的功能：

A 键——跳跃；

B 键——射击；

A 键＋B 键——跳起射击；

选择键——暂停；

下键——卧倒。

十字键可以与 A 键、B 键配合使用，并可操纵勇士的运动方向。

在游戏中，屏幕的左上角有两行色带，分别为：

P ||||||||||||

G ||||||||||||

P 之后的色带表示勇士每次生命所拥有的生命遭到攻击被击中时，方格减少，得到宝物时可增多。

G 之后的色带表示勇士拥有的能量。能量是供给特殊武器的，每使用 1 次特殊武器，就会消耗一定数量的能量，能量用完后，特殊武器就不能用了。在游戏中可获得宝物增加能量。

（二）特殊武器的选择

每打过一关到最后战胜魔头后就可以得到 1 种特殊武器，共可得到 5 种武器，选择方法是：

按开始键，游戏暂停，并显示出 6 种武器装配表，其中第一种是勇士的常备武器——手枪。武器装配表下有一色带表示该种武器的子弹数量，如果色带是黑色则表示这种武器的子弹已全用完，不能使用。

1. 手枪（HAND GUN）：这是勇士最基本的武器，子弹无限，可连续射击。

2. 三向枪（SHOT GUN）：这种武器射击时，可以射出三路子弹扇形散开，杀伤面大。

3. 机枪（MACHINE GUN）：机枪 1 次可射出 2 发子弹，且射击速度快，敌人多时用这种武器威力大。

4. 导弹（HOMING MISSILE）：导弹射出后可拐弯追踪

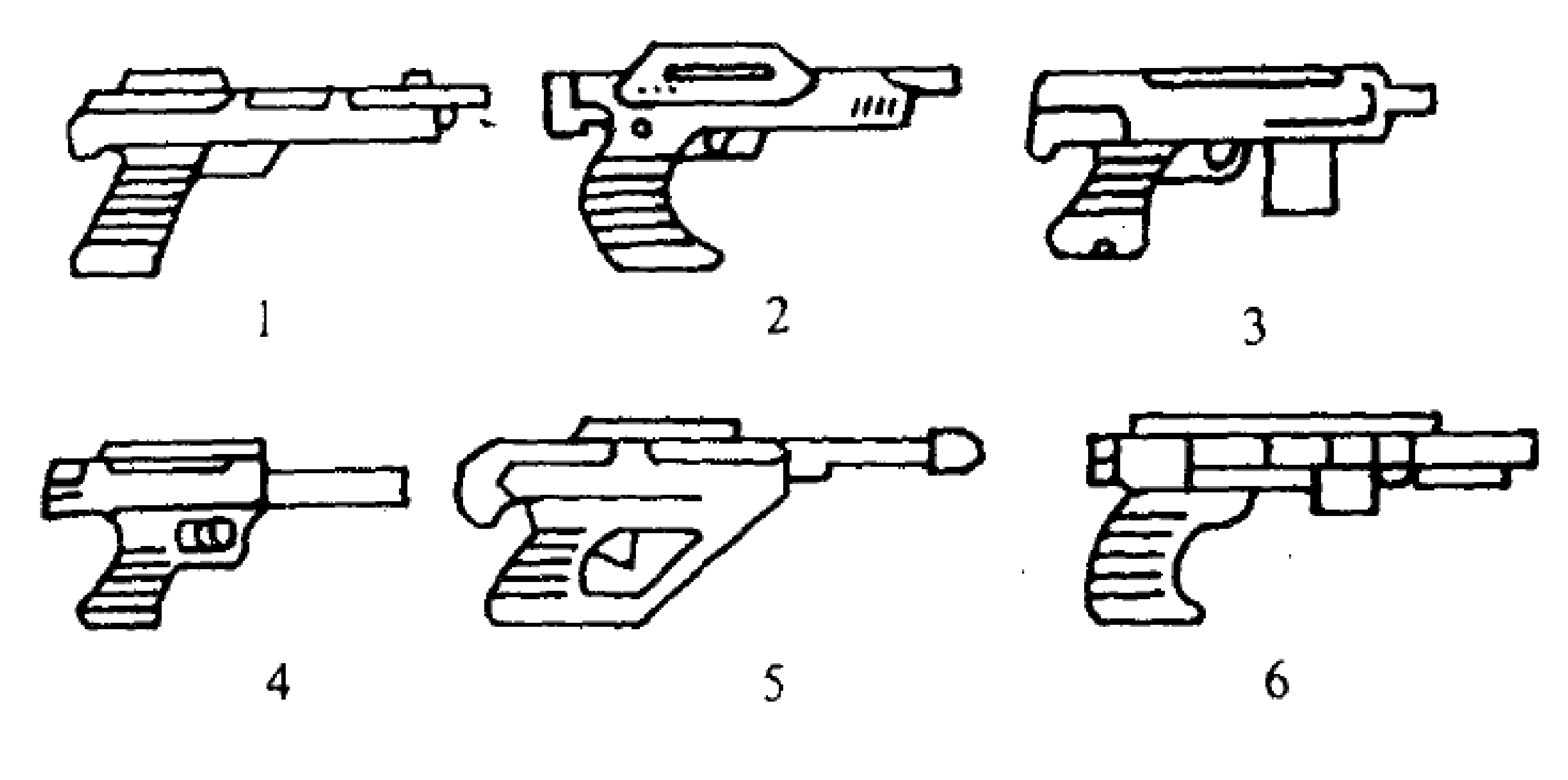


图 50 特殊武器图

目标，命中率高，杀伤力大，对付那些强大的敌人和隐蔽的敌人，用导弹攻击是最实用的。

5. 激光枪(LASER GUN)：激光枪攻击力强，杀伤力大，有的敌人可一枪消灭，并可击退一些障碍。

6. 威力枪 (GAEQAOE CRWMEHER)：此种武器穿透力强，一些装甲机械装置或机器人用此枪可一枪击破。

在游戏中常可见到一些蓝色或红色电弧宝物。获得蓝色电弧可增特殊武器的能量 2 格；获得红色电弧会减少勇士的生命力，遇到它要跳起避过。

(三) 攻关过程

1. 第一关——城市废墟

被外星人袭击后的地球到处是烧焦的树木，倒塌的房屋。勇士一来到城市废墟中，就立即遭到敌人的攻击。一路上遭

到很多机器人及机器装置的攻击，地面上有一些扁平的小东西不可忽视，勇士一碰上这东西就会失去生命力1格。对付这些东西，可卧倒将其击毁或跳过。这一关中敌人进攻勇士的主要手段和设施有机器狗和导弹发射架等。

(1) 机器狗：机器狗以跳跃撞人作为主要攻击手段，只要几枪就可击毁。

(2) 导弹发射架：发射出的导弹会拐弯，能够追踪勇士。导弹发射架一出现就要击毁之，否则，后果可想而知。

(3) 激光炮：这种炮位置很低，发射激光时口盖打开，射完后即关上隐蔽，勇士要卧倒才能将其击毁。

(4) 重炮发射机：重炮发射机的炮筒可升降，高位射击时，勇士可卧倒躲过炮弹；低位射击时，勇士可跳起躲过炮弹，连续射击可将其击毁。击毁这一座重炮可得一M字母，即勇士可得到机枪。

在击毁重炮之后，即进入关尾。关尾还有一架形状怪异的直升飞机，盘旋于勇士头上，同时放出许多机器袋鼠攻击勇士。机器袋鼠不太好对付，不但跳跃快速，而且头部可发射激光。消灭袋鼠后，直升飞机即逃走，但过一会儿又会飞来，这次出现时降低了高度，机头上的几根炮管一齐开炮。直升飞机的弱点在机头上部闪烁的红灯，勇士要跳起才能打得到，反复几次击中后，直升飞机就会爆炸，满屏幕通红闪烁。

2. 第二关——地下通道

这是一条到处装满机械装置的通道。通道中有机器人把守，此外还有激光炮、散弹炮挡路。勇士向前攻击至右端时，出现一个向下的洞口，跳下去，这是一个“S”形下降的通道，每一个拐弯道口都有一钢柱挡住，要击毁才能过去。至顶头

时，有一重炮挡路，击毁后出现一电梯，乘电梯到上一层。这里有两个低座激光炮，一开一合交替射击，要小心，弄不好会失去很多生命力。击毁激光炮后，走到右端，又乘一电梯到上一层。向右走，这里有机器蚊子，机器蚊子是最令人讨厌的东西，它们会追踪勇士，一旦被粘住，勇士的生命力很快便会耗尽。勇士要用机枪扫射消灭或干脆快速冲过去，不要被其纠缠住。

再向右攻击，遇到一巨型机器人，机器人行动笨拙，不射击，但挡住了去路，笨重地撞击勇士。勇士要跳起来射击它的头部，射击其他部位无用。消灭机器人后可得 H 字母，即导弹枪，这是最有威力的武器。

消灭机器人后进入关尾，关尾的强敌是一辆坦克。坦克轰隆隆从右边开出来，顶部有 3 个炮弹发射口，射出的炮弹是抛物线摔下地面爆炸；中间有一铁链，会突然伸出来攻击勇士，一击之后又缩回去。勇士要站到最左端，这样铁链攻击不到，炮弹落地爆炸时可跳跃躲过。坦克的弱点是顶部闪烁的红色灯珠，要跳起来射击，击中数次后坦克就会爆炸。

3. 第三关——能源区

这一关的障碍较多，一开始就有一断沟，不太宽，跳过去似乎不难，但不可大意：当勇士跳起腾空在空中时，会突然飞出一颗机器弹将勇士撞入深沟，从而使勇士丧命。勇士在跳起时就要向前射击，这样正好击中机器弹，可安全跳到对面。

机器蚊子是最为讨厌的敌人。在空中飘浮，一旦粘住了勇士就会吸掉勇士很多生命力，甚至粘住不放，直至杀死勇士。对付这些机器蚊子，可引诱其飞下来，然后猛烈射击消

灭之。

在通道的上方、下方都固定有很多炮台、电弧枪等，通过时要注意，不可冲得太快。遇到电梯时，乘电梯上去，左侧有炮和机械蜘蛛，要向右边走，在通道的上方插子突然砸下来。通过插子的方法是：先小心移近，待插子砸下来又缩回去时，趁此间隙立即通过。

再向前走，会遇到一些一击即毁的独脚机器人，还有间歇放射的激光柱群，要趁停下的那一会儿迅速走过去。注意，千万不要跳，否则会丧失一些生命力。至右端出现一电梯，乘电梯下去，再向左边攻击，来到一坑道口，跳下去，这是一个S形向下的通道。通道中有双向炮和蜘蛛把守，到底部时再向右边走。来到一缺口处，不要忙于跳过去，先看看头顶，你会发现有一巨大的金锭悬在上面，随时都可能砸下来压扁勇士。过这一地段的办法是慢慢地移过去，接通缺口，这时金锭会突然砸下来，此后勇士便可安全过去。

这时在前方又会出现机器蚊子，一见机器蚊子出现，就要射击，将其消灭。这是极为讨厌的敌人，要认真对付，最好换上导弹武器，一两发炮弹就可消灭机器蚊子。向前走，又是向下的通道，通道的两壁有很多机械蜘蛛，跳下来时要保持在中间的位置上，不要碰两边的蜘蛛，以免损失生命力。到底时向右走，又会出现一些机器蚊子，要小心！打过后，来到激光封锁区域。在这里要跳过那些间歇放射的激光枪，还有多处地面低座电弧枪，最好用导弹消灭之。走到右端乘电梯到上一层，向右走，出现了敌人重兵把守的地区。这里有双向炮、电弧枪、机器蚊子、激光发射座等等。不要急于冲过去，应且战且进，最后来到1个大厅里。

在大厅里有1只巨大的机器鸵鸟，一出现就连续不断地发射光弹攻击勇士。勇士要跳起射击鸵鸟的鸟身部分才能将其击毁，打脚是无用的。击毁机器鸵鸟后，可得到激光枪。

这一关尾是1个巨大的电脑控制的机器，机器固定，上面装有多炮管发射炮弹，还有多个激光发射器，形成交叉密集的火力网，使勇士难于靠近攻击。机器的弱点是中间闪烁的灯光处，要跳起来射击才能击中，但机器的火力猛烈，容不得勇士去攻击。击毁巨型机器的诀窍是：勇士走到阶梯前（不要上阶梯）卧倒。这是安全的地方，是机器炮攻击不到的死角，待其最下面的炮筒射击过后，立即跳起来射击，射完后又卧倒，这时下面的炮筒又会射出炮弹，待炮弹飞过后又跳起来射击，这样既攻击了机器，又保护了自己。跳起的时机一定要看准，这样反复几次就可以击毁机器。

4. 第四关——装配区

在一座现代化工厂内，地面上有旋转射击的炮座，时有机器弹从空中飞过。勇士攻击到右端，乘电梯下到底层，出电梯时有机器人守住路口。机器人动作笨拙，手能射击，向右走有巨大的钢锤在间歇下砸，挡住了去路，要看准间歇的空隙走过去。有独脚跳跃的机器人攻击，可一枪击毁。这里有间歇砸下的弹簧状的物体，勇士一过就会砸下来，要小心。过这一地方少不了会损失点生命力的。接着出现飞行的机器人，飞行机器人有时停在空中，可射击三向子弹，瞅准了机会就突然俯冲下来，撞击勇士，并可从后面追击勇士。勇士可用导弹攻击，一击就可消灭飞行机器人。这是一个强敌，不可粗心大意。至右端，乘电梯下去，接着又跳下一“S”形通道，每个拐弯处都有旋转炮台。到底层后向右走，这里有飞

行机器人把守，还有飞弹撞击，勇士在与这些敌人战斗时还要注意头顶上的巨大的钢锭会突然砸下来的！向前走，有3个布满尖刀的深坑，掉下去会摔死的，小心跳过去。再往前走，出现一深坑，上有平台，勇士一跳上去，平台就会下坠，要快速跳到对面，在平台上垫一下脚又跳起来。在跳的过程中有飞弹撞人，特别是在第一个深坑处，中间有4个平台，勇士跳起时，必定会飞出2颗飞弹撞人。勇士不跳，飞弹不出，一跳就飞出来，一不小心就会被撞入深坑。勇士要在向前跳的同时射击，击毁飞弹，这两个动作要配合好，否则难以过去，这是这一关中的一个难点。再以后乘电梯向上，过一S形下降的通道，来到一红色大厅中。

红色大厅中有一只有上半身的铁甲卫士，慢慢地向勇士逼近，手能发射炮弹。铁甲卫士的弱点在头部，要跳起来攻击头部。如果攻击身子，铁甲卫士身子被击毁后，头还可以飞起来，撞击勇士，并能向3个方向发射枪弹，飞起来的铁头更难对付。击毁铁甲卫士后可得到G武器，即威力枪。

这一关关尾是一鹰形怪物，口中藏有一兔头。鹰形怪物的下座上装有激光炮，间歇射击激光。怪物的嘴一张一合，中间藏有1个闪闪发光的兔头，这是弱点，要跳起来射击兔头。击毁鹰形怪物的方法是：勇士站到距鹰形怪物适中的位置，看准座上的激光炮，射击后就跳起来避开，然后再跳起来射击，再躲开，这样正好可击中张开嘴中的兔头，如此反复几次就可击毁怪物。

5. 第五关——血战机器人

这一关中的场景是不断地向右移动，勇士也必须快速向右攻击，如停下来就会被挤出画面而丧命。勇士一开始就要

跳过 1 条深沟，在深沟处不断有包装箱从上面掉下来。在跳的过程中，如果被砸中就会掉入深沟丧命。向前走，有火海挡路，从火海中过时会损失一些生命力，要迅速敏捷通过这一地区。过了火海，又遇到由多个火焰喷射枪组成的排阵，火焰枪间歇喷射火焰，要趁火焰枪停下的时机小心躲过。

动力带区域由多条运行方向不同的动力带组成，动力带上有货物，要从货物上跳上去，否则会被撞入深坑。在一个两条运行方向不同、且上下位置也不同的动力带区，要利用上一条动力带上掉下的货物垫脚，才能跳到上一层动力带去。当上一层的动力带上的货物掉下来时，立即跳上货物，紧接着跳到上一层动力带。这样的机会只有 1 次，如果失败，跳不到上一层动力带，就有可能掉下深沟或被挤死。这个地方是这一关中的一个难点。过了这一难点，就来到动力带与通道的深沟旁。从动力带上跳过深沟到通道中也不容易，要注意跳的技巧，否则很难跳过去。不过，即使没跳过去而掉入深沟也没关系，因为接关后勇士就是从通道口的地方开始了。

在通道内，有下砸的铁盘，有火海，有动力带，还有自底向上冲击的铁盘。对这种铁盘千万要小心，一踏上这种铁盘就会被冲到顶上压扁，行进时要注意辨认路面上的铁盘。

关尾有一巨大的管形机器，由多根管道组合而成，两头对称，各有一闪光的眼珠，能射出子弹，管道中间有多个排气孔，排出来的废气伤人，被废气喷中会丧失生命力。管形机器两头各有一黄色灯珠，打坏这两个灯珠，机器即会爆炸，慢慢地停止运行。勇士登上管形机器，见到 1 个匍伏成一团的机器人。机器人慢慢伸展后变成一巨形机器人，这是最后的强敌。巨型机器人的动作缓慢，但攻击起来是强有力的。巨

型机器人的攻击方式是蹲下拳击勇士，机器人的弱点在头上，要跳起来射击，战胜机器人要懂得使用技巧，否则难以战胜。其技巧是：尽量使用特殊武器攻击，用导弹最好。要射击头部，击中其他部位无用。特殊武器用完后，勇士只有手枪了，这时要靠到屏幕的左上角或右下角跳起，从其背上跳过去，冲到屏幕的另一端，再跳起来射击机器人的头部，如此反复多次才能击毁机器人。战胜机器人是要耐心和毅力的，切不可性急。

打倒机器人后，可见一个飞行器远离地球，飞向星空。外星人侵略地球的行动彻底失败了。

第二章　任天堂游戏攻关秘诀

一、龙牙

化身法：在游戏中同时按住A键和B键，即可化身，在吃到宝物后，分别可化身为虎、蝎、鹰和龙。

二、斧王

1. 选关法：按顺序输入上、下、左、右、B、B、B、B、开始键，即可选关。

2. 无敌法：输入上、上、上、上、下、左、右、上、开始键，游戏开始，游戏主角即处于无敌状态。

三、不动明王传

选关法：在主题画面下选PASSWORD项目，然后输入密码。

第二关——UCU AJA FGQ DMA DIQ SAI OFW AB? BQ＋；

第十关——!CE FPY A－Q EVG HI－ CB□ □NA FZV ?XC；

最后一关——MVE LPY AKR E+G FI+ CS□ □BV A?+ BGB。

四、三K党

选关法：首先选择PASSWORD（口令）功能，然后按方向键输入密码，即可进入所选的那一关。

第一关——6692956；

第二关——4516110；

第三关——6396857；

第四关——4249741；

第五关——6916079；

第六关——7236972；

第七关——8774494；

第八关——2205789；

第九关——6452184；

第十关——6983701。

五、成龙二代

1. 选关法：在标题画面下依次输入上、下、下、上、B、A、开始键，即进入了选关画面，用上键或下键即可选关。

2. 接关99次：按上述方法把选关密码输入时，按住Ⅱ号手柄的B键，就可接关99次。

3. 接关无限次：在标题画面出现时按下键进入接关画面，从字幕可看到可接关9次。当游戏中途接关后，接关次

数少于9次时，按下键即可恢复到9次。

六、ASO

接关法：游戏失败后用Ⅱ号手柄按顺序输入A、B、上、下、B、A、右、左即可接关。

七、DJ男孩（神奇男孩）

1. 补充能源法：在游戏中只要按选择键即可补充能源。

2. 选22人法：在标题画面出现时，连续快速按选择键和开始键，进入游戏后便可增至22人。

八、彩虹岛

1. 无敌法：在游戏开始后先暂停，然后按选择键，这时会听到一声“嘟”的响声，再进入游戏时，主角即处于无敌状态。如果重复上一过程，主角无敌状态会被解除。

2. 选关法：当标题画面出现时，用Ⅰ号手柄迅速按左、B、右、上、下、左、右键，这时画面中彩虹的下方如出现“WORLDI”字样，说明密码输入成功。这时可按A键移动红心光标进行选关。

3. 增强体力：在游戏中按暂停键，然后依次按B、A、A、上、下、下、B、左键，如听到嘟嘟声，表明体力已增强，已拿到红壶和黄壶。

4. 消灭泡泡龙的方法：泡泡龙是一劲敌，不易对付，与

它战斗时要连续不断地按选择键，使泡泡龙的生命力降到最低，然后一弹就可消灭它。

九、柯拉米世界二代

中途加入法：单人玩这个游戏时，如有人要中途加入游戏，可按住Ⅱ号手柄的A键和B键，即可加入游戏。当游戏的一方主角全部“死亡”后，可用上述方法向另一方借主角。

十、双截龙二代

全歼敌人：在游戏进行中，同时按住选择键和B键，可使画面内的敌人瞬时全部消灭。

十一、双截龙三代

1. 补充生命力的方法：在游戏过程的任何时候都可以补充勇士的生命力。先按住单发A键和B键不放，再按开始键使游戏暂停，然后再按开始键进入游戏，即可加满勇士的生命力。

2. 跳关：在游戏进行中先按住开始键，然后同时按住A键和B键，即可跳关。

注意，跳关和补充生命力使用的键是一样的，只是按键的顺序不同，要注意区别。

十二、双翼人

1. 增加 100 人法：游戏开始后就暂停，按住 A 键和 B 键，然后再按开始键进入游戏，即可使主角数加到 100 人。

2. 增强武器：在游戏中的任何时候都可暂停，然后按住 A 键和 B 键，再按开始键进入游戏。

3. 选关法：标题画面出现时，按住 A 键和 B 键不放，然后按左键、右键、右键＋下键、左键＋下键就可以选关了。

十三、机械战警

多次接关法：这个游戏只可接关 2 次，有一种方法可多次接关，即当接关 2 次游戏又失败回到标题画面时，仍然选择“CONTINUE”项，按开始键后立即同时按住 A 键和 B 键，便可以继续接关。

十四、恶魔城三代

1. 更换武器：在游戏中按选择键即可更换特殊武器。

2. 过关法：在第四关中要按选择键，使王子变成鹰后才能飞过尖刀丛。

十五、龙魂

增加生命法：在攻打第一关时按住Ⅱ号手柄的 A 键和 B

键不放，再按开始键进入游戏。进入游戏后松开A键和B键，这样可使主角的生命增加到20次。

十六、魔界村

1. 接关法：游戏失败后回到标题画面时，顺序输入右、A、A、A，按开始键进入游戏便可接关。

2. 选关法：标题画面出现时，顺序输入右、A、A、A、上、B、B、B、左、B、B、B、下、B、B、B，再按开始键即可进入选关画面，用A键或B键便可选关。

十七、神奇玛丽

跳高法：游戏中有的地方太高，须使用技巧才能跳上去。按住下键不放，直到玛丽全身闪烁时立即按A键，玛丽会比通常跳得更高。

十八、轰炸王

逃离暗室法：在暗室要点亮蜡烛，可取得藏在那里的宝物，并可找到逃离暗室的出口。

十九、超级玛丽

增加生命次数法：在攻打第三大关中的第一小关时，有2只乌龟下台阶来。让玛丽在第一级台阶上跳起，落下时要正

好踩在第三级台阶上下来的第一只乌龟背上。这样就使得在第二级台阶上的另一只乌龟在台阶和玛丽之间往返碰撞。保持这一状况，就可不断地增加分数，同时也增加生命次数。由于每一关是有时间限制的，如果超过时间游戏中断的话，可以按上述方法再来1次，主角就可增加到几十次甚至100次生命。

第二次增分增命时不能超过时间限制，否则所增加的生命次数无效。

二十、天狼号

无敌法：在游戏开始后，先按住A键加速，然后按住选择键不放，即可处于无敌状态。

二十一、棋王

1. 悔棋：移动画面上的手指到画面右边的←功能处，按A键可悔棋。

2. 复盘：如上法，下完棋后用⇆功能可复盘。

3. 研究棋谱：如上法，用B或H功能可以研究卡内的棋谱。

4. 翻转棋盘：如上法，用↑↓功能可翻转棋盘。

二十二、沙罗曼蛇四代

增机30架：在标题画面下，按顺序输入上、上、下、下、

左、右、左、右、B、A 键，然后按开始键，进入游戏即可加机 30 架。

二十三、魔境传说

增加接关次数：正常情况下，这个游戏只能接关 3 次，但输入 1 个密码就可增加接关次数。即当游戏结束的画面出现时，快速按 A、选择、左键即可，输入的速度越快，接关的次数就越多。接关的次数会在屏幕上显示出来。

二十四、空中魂斗罗

1. 选关法：在标题画面出现时，按住 Ⅱ 号手柄的 A、B 键不放。然后按 Ⅰ 号手柄的下列键。

第二关——A；

第三关——B；

第四关——左；

第五关——右。

接着按开始键启动游戏，即可进入所选的那一关中去。

2. 加 10 人法：在标题画面下，按住 Ⅱ 号手柄的 A 键和 B 键不放，再按 Ⅰ 号手柄的开始键进入游戏，即可加到 10 人。如是双人玩，在按开始键之前，先按 1 下选择键，选好游戏者人数。

二十五、神魔英雄传

选关法：在进入游戏前先同时按住选择、开始、A 和 B 键不放，然后再开机，游戏出现标题画面时，按上键 8 次，便可进入选关画面。

二十六、冲破火网

1. 接关法：游戏失败后回到标题画面时，依次按 I 号手柄的 B 键 7 次，A 键 7 次，上键 7 次，这时应可听到哔哔的声音，再按开始键进入游戏就能从失败的地方接着玩下去。

2. 音乐选择：在标题画面下，按住 A 键不放，再按开始键即可进入选择音乐的画面。

二十七、英雄列传

接关法：当游戏失败后标题画面重现时，连续按开始键 2 次就可接关。

二十八、西游记

1. 无敌法：在标题画面出现时立刻按 I 号手柄的 A 键 1 次，Ⅱ 号手柄的 B 键 1 次，再按开始键进入游戏即可无敌。

2. 接关：游戏失败后出现“GAME OVER”字幕时，立即按住下键，再按开始键进入游戏便可接关。

二十九、太空狗

1. 接关法：当游戏失败出现结束画面时，按Ⅰ号手柄的下、下、上、上键，再进入游戏便可接关。

2. 选关法：在标题画面出现时，依次按右、左、下、上键，便会进入选关画面——一个选择乐曲的图表，用此即可选关。

三十、火洛克

无敌法：标题画面出现时，字幕会闪烁，当闪烁到第十五次时，字幕会改变颜色。这时立刻按住Ⅰ号手柄的A、B键不放，再按开始键进入游戏便可无敌。

三十一、外星人症候群

1. 选关法：在标题画面下，按下、右键，再按开始键便可进入选关画面。

2. 中途加入法：在一人玩时如另一人想加入，只要同时按住Ⅱ号手柄的A、B键便可加入。

三十二、1944

选关法：游戏开始时出现标题画面，先按选择键，再按开始键，这时屏幕上会出现一个字符表，用方向键移动光标

选择字符组合成密码，再同时按十字键和开始键便可进入所选的那一关。

第五关——SHL1N；

第七关——I0C1D；

第九关——WISGG；

第十关——3EC1G；

第十五关——KW1OF；

第十六关——FV1OM；

第二十二关——RZ190。

三十三、战斗之路

1. 无敌法：在游戏中按暂停键暂停，然后按A键来解除暂停，主角便处于无敌状态。

2. 敌人猝死法：在游戏中按暂停键暂停，然后按选择键来解除暂停进入游戏，这时的敌人只须主角轻轻一动手就会被打死。

3. 敌人不死法：在游戏中按暂停键使游戏暂停，再按B键来解除暂停，此后的敌人就永远也打不死了。

4. 测试：游戏开始时立刻按住A、B键不放，然后再按开始键，即可出现BGM选择，主角的各种动作、4种类型的敌人的各种动作都可测试。

三十四、三国志

增强体力法：主角的体力用0—40表示，体力越小，攻

击力越弱，当体力减少时对主角是很不利的，有一妙法可增加体力。首先使主角的体力减少到3、4、5这三个数字中的一种，再与敌人战斗，当字幕出现“ラキなけちらしこま”，立即消除字幕，然后再去攻击敌人，这时体力便可增加到40个单位。

三十五、乌龟报恩

跳关法：选择密码画面（PASS WORD），移动光标，将写在包装盒上的条码数字“4988607000”输入，就可从第四关开始游戏。

三十六、神武传承

选关法：本节目可以选关，密码如下。

第二关——2KMEA—ARJGAW；

第三关——POUEA—WEBCAS；

第四关——GSRBA—BGBCAV；

第五关——GWTVA—AUHFAE；

第六关——RO11A—BBJCAO；

第七关——A4IXA—CCEFAK。

三十七、铁甲威龙

接关法：正常情况下，这个游戏只能接关3次，即每次游戏失败后选择CONTINUE项起动即可。当第三次失败后，

屏幕上出现 GAME OVER（游戏结束）字样时，立即按住 I 号手柄的 A、B、选择、开始键（4 键同时按住），就会回到有“CONTINUE”字样的画面上来，选择 CONTINUE 项，又可接关。

三十八、飞狼

接关法：当游戏失败，失去了所有的直升飞机，但“GAME OVER”的画面还没出现时，立即按住 I 号手柄的选择键和 B 键，这样就可以接关了。

三十九、大爆笑

1. 接关法：在标题画面出现时，同时按住 I 号手柄的 A、B 和开始键，便可无限次接关。

2. 选关法：打到第一大关的第三小关时，升上去背景是夜晚的地方，跳到第一棵树前，那里有一块大石头，用脚踢石头的左边，当跑下去时就可升上选关层，可选第二、三、四关。

四十、里见八壮士

1. 免费过关卡：游戏中过关卡要交钱，如果在过关的那一刹那按选择键使游戏暂停，再按选择键返回游戏，就可免费过关卡了。

2. 卖鞋换钱：来到安艺村北方关卡时，右侧有一大一小

两个沙漠，进入大沙漠可拾到1双鞋，到商店去卖了可得银子5000两。

四十一、忍

选关法：首先按住选择、A、B键，等到出现画面后，再按开始键，同时松开A、B键，再按1次开始键，就会出现选关画面，依下列顺序输入密码，便可进入所选的那一关。

第一大关第二小关——A；

第二大关第一小关——B、B；

第二大关第二小关——A、B；

第二大关第三小关——A、A、B；

第二大关第四小关——A、A、A、B；

第三大关第二小关——A、B、B；

第三大关第三小关——A、A、B、B；

第三大关第四小关——A、A、A、B、B；

第四大关第一小关——B、B、B；

第四大关第二小关——A、B、B、B；

第四大关第三小关——A、A、B、B、B；

第四大关第四小关——A、A、A、B、B、B。

四十二、食鬼天地

1. 欣赏音乐：在标题画面出现时，同时按住A、B键，然后按开始键，待出现介绍画面后，同样地按住A、B键不放，再按开始键，就可欣赏音乐了。

2. 选关法：按上述方法操作，当出现介绍画面时选择SKIPON项，再按开始键，然后就可用方向键选关了。